
+ DE 100 TRUCOS VIEJOS
SILENT HILL 3 / FINAL FANTASY X-2
RESIDENT EVIL ON LINE
club play
CLUB PLAYSTATION
Año 1
#4
MAYDAY COMICS
P.V.P en:
Argentina $ 4,50.-
México $ 20.-
Chile $ 1.200.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
¡CONVERTITE EN "PRO" CON NUESTRA GUIA!
grand theft auto III
ESTRATEGIA FINAL
DIGIMON RUMBLE ARENA
DIGIMONS OCULTOS PARA LAS 2 VERSIONES
FINAL FANTASY VII
TRUCO EXCLUSIVO: MAS PUNTOS DE VIDA
NUEVA SECCION
¡¡TRUCOS CLASICOS!!
INAUGURAMOS CON: MEDAL OF HONOR
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
MEDIEVIL I Y II Y TODOS LOS TENCHU
Y ADEMAS TRUCOS DE: MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
MEN IN BLACK: CRASHDOWN/ CASTLEVANIA CHRONICLES
COMMAND & CONQUER RED ALERT RETALIATION/C-12
Y TODOS LOS FINALES DE POCKET FIGHTER



Trucomon al rescate

Estas passwords que te damos te van a permitir habilitar a varios de los digimons ocultos que tiene el Digimon Rumble Arena... y hay para la versión en inglés y la versión en japonés, ¿qué tul?

Gallantmon: *Ingresá la password KIMJOY. Para la versión japonesa, ingresá la password DEGLUK.*
Imperialdramon (Modo Fighter): *Ingresá la password LINMON. Para la versión japonesa, ingresá la password NOWROM.*
Imperialdramon (Modo Paladin): *Ingresá la password ROYBOY. También podés completar el juego con Veemon y Wormmon en el primer, segundo o tercer lugar en modo Single Player. Para la versión japonesa, ingresá la password EVOMEN.*
MegaGaruromon: *Ingresá la password MINNYN. Para la versión japonesa, ingresá EERRIT.*







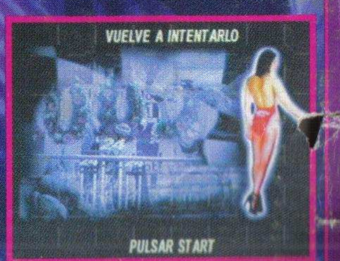


De bikinis y motores

Truco enviado por Diego N. Leiva (20 años - Junín, Buenos Aires).

Sí: como reza el título de esta nota, las chicas y los autos siempre han estado emparentados. Basta con poner la tele cuando están pasando alguna carrera de TC2000 o Turismo Carretera, o simplemente ver las publicidades, para notar que las cámaras enfocan a los coches tanto como a las redondeces de las promotoras que desfilan por los boxes. Y parece que en el Le Mans la cosa no es distinta... como bien nos hizo saber nuestro amigo Diego...





Pantalla de carga alternativa: *En el lugar en el que ingresás tu nombre, poné la palabra* ***JACKPOT****. Con esto vas a conseguir que la pantalla de "Loading" cambie en reiteradas ocasiones: en lugar de las ya conocidas, ahora vas a ver a una más que bonita chica en traje de baño.*

Tony Hawk's Pro Skater 4

PRIMERA PARTE

EL SKATE EN SU MAXIMA EXPRESION



Por Adrián Carrión

La saga del skater Tony Hawk ya es una leyenda. Desde aquel primer THPS que nos dejara a todos boquiabiertos y casi sin aliento hasta esta cuarta entrega, el mundo de los skaters se ha convertido en un universo interminable de saltos, Grinds, Grabs y adrenalina pura.



Los Tony Hawk's Pro Skater son los juegos que mayor cantidad de adeptos han sabido ganar en menor cantidad de tiempo. Un país como el nuestro, por ejemplo, en el que no es común ver skaters en cada esquina, se ha convertido en un nido de expertos en esta saga. Y es por eso que este Tony Hawk's Pro Skater 4 ha sido recibido con tanto júbilo luego de meses de enormes expectativas. Y, la verdad, no va a desilusionar a nadie: desde los que recién se ponen un skate bajo las patas, hasta aquellos que ya consideran a esa tabla como una natural extensión de sus piernas, todos van a vibrar con este nuevo juego extremo. Por lo pronto, vale aclarar que este es un juego largo con una enorme cantidad de elementos por conseguir y objetivos por cumplir. Y es por eso que tuvimos que dividir la estrategia en dos partes. Esta primera entrega que tenés en tus manos se centra en los niveles College y San Francisco.

Ayuditas:

- Para activar cualquier misión, sólo tenés que posarte en el ícono (es un círculo flotando en medio del escenario) y presionar ●.
- Antes de realizar cualquier salto (u *Ollie*) es conveniente que presiones ↑ para hacer un *No Comply* o ↑, ↑ para hacer un *Boneless*. Esto te va a dar puntos extra.
- Siempre que caigas, hacelo con un *Manual* (↑, ↓) o con un *Nose Manual* (↓, ↑).
- Agregale a tus *Tricks* un 360º o un 540º o más para multiplicar tus puntos.
- Siempre que estés haciendo un *Grind* largo, saltá y hacé un *Flip* en el aire (sólo, ↓+■, o ←+■, o →+■, o ↑+■) y seguí con tu *Grind* (cayendo con ▲ en el mismo caño). Si tenés la oportunidad de pasarte a otro caño -saltando sin tocar el piso y haciendo un *Trick* en el aire-, no dudes en hacerlo. Si no, hacé algunas *Grind Extensions*.
- Utilizá tu imaginación y no repitas siempre los mismos *Tricks* porque, cada vez que los hagas, menos puntos te van a dar.
- Mientras hacés *Manual* presioná **R2** para seguir multiplicando tus puntos.
- Cuando tengas alguno puntos de *Stats*, no viene nada mal salir del juego para aumentarle algunos puntos a tus estadísticas en la pantalla de *Stats*.

Pequeño diccionario para seguir esta estrategia:

Hacé un Flip: ↑+■, o ↓+■, o ←+■, o →■, exclusivamente.
V Flip: ↘+■, o ↙+■, o ↖+■, o ↗+■, exclusivamente.
MC: Medio caño (esas rampitas que parecen un caño partido a la mitad).
CC: Cuarto caño (esas rampitas que son la mitad de un caño partido a la mitad).
Grind: Presioná ▲, o ▲+↑, o ▲↓, o ▲+←, o ▲+→, o ▲+↘, o ▲+↗, o ▲+↖, o ▲+↙.
V Grind: Variante del *Grind*. ↑↑+▲, o ↓↓, ▲.
Grab: ●+↑, o ●↓, o ●+←, o ●+→, exclusivamente (cuanto más tiempo mantengas la posición del *Grab*, más puntos vas a obtener).
V Grab: ●+↘, o ●+↗, o ●+↖, o ●+↙, o ↓↓+●, o ↑↑+● (cuanto más tiempo mantengas la posición del *V Grab*, más puntos vas a obtener).
S Grind: Especial de *Grind* (los comandos los configurás vos).
S Grab: Especial de *Grab* (los comandos los configurás vos).
S Flip: Especial de *Flip* (los comandos los configurás vos).
Ollie: Salto normal.
Lip: Dirigite hacia un CC y, en la punta, hacé ↓+▲, o ↑+▲, ←+▲, →+▲ (si algunos no los podés hacer, es porque no los tenés configurados; hacelo en la pantalla de *Tricks*).
Sketchy: Cuando caés más o menos mal y perdiendo velocidad.
Transfer: Saltar desde un CC para aterrizar en otro CC.
Wallride: Pulsá el direccional hacia la pared en la que querés hacerlo y presioná ▲.
Spine Transfer: Saltá desde un CC (tiene que haber otro CC del otro lado) y presioná **L2** o **R2**.
Revert: Saltá en un CC y, antes de caer (justo cuando caés o un poco después), presioná **R2**.
Ingeniátelas: Fuiste, bro. Hora de hacer volar tu imaginación.
"Mantené el balance": Cuando estás haciendo un *Grind* o un *Lip*, mantener el balance quiere decir que si tu skater se cae para el lado izquierdo, vos debés hacer unos toques cortos o mantener presionado (depende de la ocasión) → para nivelarlo. Lo mismo con el *Manual*, con la diferencia de que es para arriba o para abajo (siempre haciendo la dirección contraria a donde se esté cayendo).
Vert: Saltar en un CC cayendo en el mismo lugar (o sea, sin pasar para el otro lado).

Nota: Es importante que sigas el orden de las misiones que te mostramos acá, ya que pasar determinado objetivo habilita a otros y puede ser que no veas muchos de los objetivos porque todavía no pasaste los anteriores.

COLLEGE

Objetivo 1: Rookie Score. *Hacé 10.000 puntos.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Apenas comenzás el nivel, justo enfrente tuyo.

Es una papa. Andá hasta un CC (hay uno doblando a la derecha, al final de la calle) y hacé algunos *V-Flips* y *V-Grabs* hasta llegar a 10.000.

Objetivo 2: Revert Tutorial. *Hacé un revert en el CC al final de la calle.*
Dificultad: 1.
Tiempo 0:30 min.
Localización: En el cuarto de caño que está al lado de la calle que está cerrada por vallas.

Saltá en el CC que está en frente tuyo y presioná **R2** antes de caer o justo cuando estás cayendo. Practicá mucho esto porque es de vital importancia para el resto del juego.

Objetivo 3: Bridge Pivot. *Hacé algunos pivots encima del puente.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En frente de la torre del reloj, al lado del los murales con afiches que están en la entrada de la escuela.

Tomá envión, hacé un *Manual* o un *Nose Manual* y, mientras controlás el balance, mantené o presioná **R2** (**foto 1**) [Bridge Wheele].

Objetivo 4: Skate. *Juntá las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.*
Dificultad: 1
Tiempo 2:00 min.
Localización: En la calle, al lado de la entrada que te lleva a los murales con afiches (son como casitas, una al lado de la otra).

S: En el CC que está al final de la calle (al lado de la calle cerrada con vallas).
K: Encima del muro que está a la izquierda del CC que está al final de la calle. Tenés que subir haciendo *Wallride + Ollie + Grind*, o usá la rampa que está del lado opuesto y, mientras hacés el *Grind*, saltá hacia la izquierda (← + ✕).
A: Encima de la fuente que está enfrente de los murales con afiches.
T: Apenas empezás este objetivo, subite al muro que está a la izquierda (usando la técnica que te enseñamos en la letra "K").
E: Del lado de la calle en donde hay un local que tiene un cartel que dice *Craft Market*, hay una entrada con una rampita que baja hacia la escuela; la "E" está en el medio.

Objetivo 5: Fingerflip Grass. *Tenés que hacer un Fingerflip saltando de una rampa de madera a otra.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Al lado de la fuente que está cerca de los murales con afiches.

Muy cerca del ícono del objetivo, están las rampas. Tenés que saltar desde una rampa hasta la otra haciendo un *Fingerflip* en el aire. Saltá y, en el aire, hacé rápido →, →, ■. Si ves que no llegás, hacé el intento de nuevo, pero esta vez hacé *No Comply* o *Boneless*.

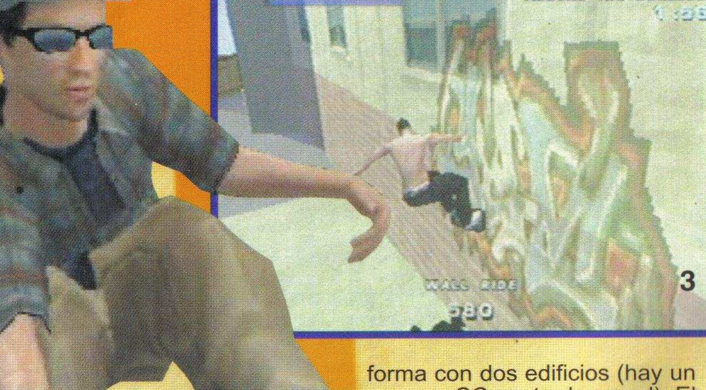
Objetivo 6: Collect Fliers. *Agarrá las 5 invitaciones para la fiesta, para asegurarte un fin de semana cool.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En frente de la entrada que te lleva a la fuente de la escuela (cerca del objetivo 4).

La ubicación es la siguiente:
1- Usá la pequeña rampa que se forma con el cantero, cerca de donde empezás, y ha-

cé un *Grind* en el pedazo de pared que sobresale del edificio.
2- Contando desde el lugar donde empezás, vas a ver que hay una *stat point* flotando en el aire entre unos cables. A la izquierda, vas a ver un CC solitario, saltá por él en diagonal hacia la izquierda para hacer un *transfer* con el MC que está arriba. Uno de los dos CC que forman el Medio Caño tiene la invitación.
3- En la parte de atrás de la escuela vas a ver una "pileta" formada por CCs y una inscripción en el centro que dice "California College". Encima de uno de los costados tenés la 3ra. invitación.
4- En el otro extremo de la calle (el que no da para las vallas), tenés un CC y arriba un caño que está pegado a la pared. Saltá por el CC con un pequeño envión hacia la derecha y, sin hacer ningún *trick*, trepate al caño haciendo un *Grind*. Aguantá el balance hasta el extremo derecho y saltá para agarrar la invitación. Si saltás y volvés a caer con *Grind*, ganás un poco de velocidad.
5- El último está encima de los murales con afiches. Podés agarrarlo usando la rampa que se forma con el piso para saltar encima del primer mural haciendo *Grind* y después volver a saltar para agarrarlo (foto 2); o simplemente venir con buena velocidad y hacer *Ollie* debajo del panfleto con la invitación.

Objetivo 7: Desface Tags. Hacé un Wallride en los grafittis que están en las paredes del colegio.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Atrás-derecha de la piscina de CCs (a la derecha del edificio principal del colegio).

Son 5: Girá sobre vos mismo (hacé esto antes de que comience el tiempo) y vas a ver el primero. Hacele un *Wallride* (foto 3). En la dirección en la que quedaste, avanzá un poco más y vas a ver otro grafitti en el edificio gris. Tenés otro más en el paredón de la escuela (está casi enfrente del anterior). Seguí por esa calle y, sin doblar en la esquina, mirá hacia el vértice que se forma con dos edificios (hay un CC contra la pared). El grafitti está en una de las paredes. Ahora, girá en la siguiente esquina y vas a ver el último en el paredón exterior de la escuela.



3

Objetivo 8: High Score Combo. Tenés que hacer un combo de 10.000 puntos
Dificultad: 1.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Entre los CC que están bajando por la entrada que da al Craft Market.
Lo que tenés que hacer es un combo que sea de 10.000 puntos. O sea que todos tus tricks sumen 10.000 o más sin que vos toques el piso y sin hacer ningún movimiento (o sea, sin hacer Manual o Nose Manual).

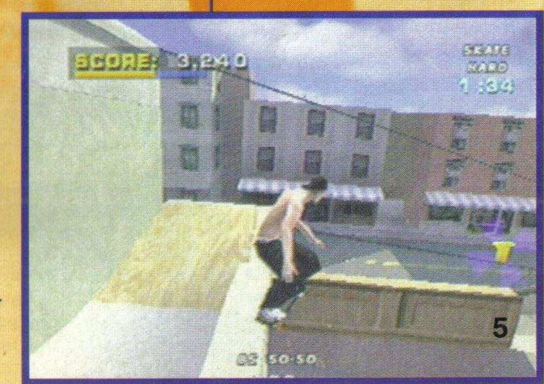
Esta es fácil: dirigite a cualquier CC y hacé *Boneless + V-Flip + V-Flip + Revert + Manual* y ya está. Obviamente, hay diez mil millones de formas como para sacar 10.000 puntos en un combo; yo sólo te muestro un ejemplo para que haga de disparador de imaginación y para que, más adelante, cuando te diga "ingeniátelas", sepas qué hacer. Si se acaba el tiempo, seguí haciendo combos: hasta que no termines no se corta el objetivo.

Objetivo 9: Combo. Tenés que recoger C-O-M-B-O haciendo un combo.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Al lado del objetivo 8.

Primero que nada, este objetivo no se pasa por puntos. Sólo hay que recoger las letras y nada más, así que no hagas ninguna monería extra que te haga perder al pedo.
Antes de salir, girá a tu skater para que apunte a donde está la C. Saltá antes de tocar el caño en el que está la C y hacé un *Grind* de estabilidad (←+▲ o →+▲ es mucho más fácil de controlar), aguantá el balance hasta el otro extremo, sin saltar, dejate caer y, antes de tocar el piso, hacé un *Manual* encarando hacia el siguiente caño. Por accidente vas a agarrar la O; subí al siguiente caño (agarrando la M) y, en el otro extremo, bajá con *Manual* y agarrá la B. Ahora tenés que aguantar el balance hasta llegar al CC que te espera con la segunda O. Si querés podés saltar y caer de nuevo con *Manual* para aumentar un poco la velocidad (foto 4).

Objetivo 10: Skate - Hard. Recogé las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Al lado de la piscina formada por CCs.

S: Fácil. Apenas salís, tenés un CC al lado tuyo. Saltalo y es toda tuya.
K: Metete en la pileta de CCs y saltá en el CC opuesto a la rampa de madera (es el CC que da para el edificio principal de la escuela). Gracias a esto, vas a tener el envión necesario como para meterte en el hueco del edificio y, de paso, agarrar la K.
A: Una vez dentro del edificio (entraste mientras agarrabas la K), frená y encará para la ventana de la izquierda. Saltá hacia el cable y hacé un *Grind* hasta agarrar la A.
T: Esta es la más jodida. Si llegaste hasta el final del cable mientras agarrabas la A, vas a aparecer en una plataforma con una rampa de madera. Lo que tenés que hacer acá es hacer un *Grind* en la baranda derecha y, un poco antes de llegar a la punta, saltar hacia la derecha para hacer un *Grind* en el cable que sostiene la T (→+✕) (foto 5).



5

E: Siguiendo la dirección del cable que sostenía la T, seguí por la calle y, en la

Tony Hawk's Pro Skater 4

Tony Hawk's Pro Skater 4

esquina, saltá por el CC para agarrar la última letra.



6

Objetivo 11: 50-50 Grind. Hacé un 50-50 Grind por todo el cable que une la torre del reloj con el edificio que está enfrente.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En la torre del reloj (imposible no verla).

Andá a la parte de atrás de la torre, y vas a ver un hueco negro. Metete ahí [Clock Tower] y mágicamente vas a aparecer en lo más alto de la torre y en caída libre. Vos rápidamente presioná ▲ hasta hacer un *50-50 Grind* en el cable que está justo debajo de vos (se hace sin tocar nada, sólo ▲). Mantené el balance hasta que te pague el *gap*: High Wire Act.

Objetivo 12: Lip Extensions. Hacé dos Lip Extensions seguidos.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Está a la izquierda del Craft Market.

En cualquier CC, hacé un *Lip* (acercate a un CC y, en vez de saltar, quedate derecho al CC y hacé ↓+▲, o ↑+▲, ←+▲, →+▲, dependiendo de cómo lo tengas configurado vos). Mientras mantenés el balance, hacé otro *Lip* (sin bajar del *Lip* que estás haciendo), para hacer uno consecutivo del otro (foto 6). Bajá presionando ✖ y ya está.

Objetivo 13: High Score. Haciendo los Tricks que se te antojen, hacé 25.000 puntos
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Dentro de la piscina formada por CCs.

Tiempo de empezar a ingeniárselas: Un muy buen lugar para hacer esta prueba es el MC que está en uno de los costados de la piscina, porque al haber poco espacio entre un CC y otro, corrés menos riesgos de caerte cuando hacés *Manual*. La fórmula ganadora es: Salto en el CC, hago los *tricks* que quiero (generalmente variaciones), caigo con *Revert* (IMPORTANTÍSIMO) y, al toque, hago *Manual* para luego volver a saltar en el próximo CC y así sucesivamente. Si querés pasar este objetivo más rápido, combiná lo anterior con *Grinds*.

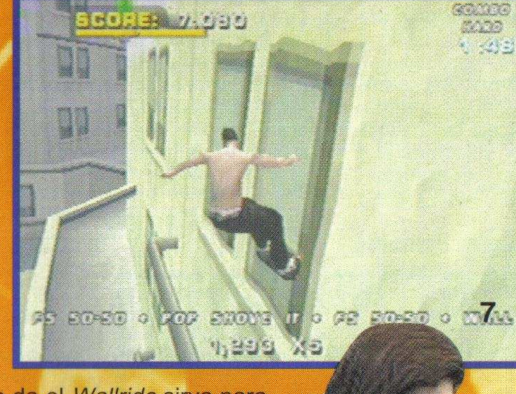
Objetivo 14: Pro Score! Hacé lo que quieras para conseguir 60.000 puntos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Donde estaba el objetivo 8.

Si querés, podés volver al MC que te indiqué en el objetivo anterior, pero yo recomiendo que vayas recorriendo el nivel haciendo *Grinds*, *Lips* (cuando caés, podés hacer *Revert*), *Grabs*, etc. para prepararte para la competición.

Objetivo 15: Combo - Hard. Hacer un combo agarrando las letras C-O-M-B-O.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: A la izquierda del edificio del fondo.

En esta misión aprendés a mantener el balance o aprendés, no te queda otra. Todas las letras están en los caños que van por arriba, comenzando por el CC que está pegado a la pared (enfrente de la rampa). Primero que nada, necesitás un buen impulso. Para que esto suceda, saltá en la rampa más cercana (si estás mirando al CC que tiene la "C" encima, está detrás tuyo), hacé algunos *tricks* y caé, en lo posible, en *Perfect*. Andá a la rampa donde está la C arriba, saltá con *Boneless* y hacé *Grind* en el segundo caño (C), aguantá el balance (O), hacé *Wallride* en la última ventana antes de que empiece el caño que va por arriba (foto 7) y, cuando el *Wallride* esté por llegar lo más alto posible, saltá hacia el siguiente caño (sería el tercero) [Up.. up...].

El primer problema que se presenta es el salto de caño en caño, porque a veces no te alcanza. El verdadero truco es saltar **antes** de que aparezca el caño (o sea, saltar un poco antes de que pase el caño por abajo tuyo), como para caer justo donde empieza el siguiente. Con respecto al *Wallride* (que también hincha las bolas), tenés que hacerlo apenas saltás (→+▲) para que el impulso te lleve lo más alto posible. Después, tenés que saltar otra vez, tratando de llegar lo más alto que puedas, como para que el impulso que te da el *Wallride* sirva para que tu salto sea más elevado. Ahora que subiste al tercer caño (M), viene lo peor. Tenés que aguantar el balance todo el resto del caño hasta agarrar a las dos últimas letras (B y O). No hay muchos conceptos para sacar una técnica eficiente y mantener el balance, pero acá va una...



7

Punto numero uno: si hay una curva en el caño, vos no tenés que hacer ← o → para doblar. Dos: si te vas hacia la izquierda, vos hacé → y viceversa. Tres: Cuando hacés ← o →, fijate con qué intensidad lo hacés. Tratá de no mantener presionada la dirección mucho tiempo (no acomodar bruscamente a tu skater para que no se caiga); es mucho mejor si le das toques cortos hasta acomodar el balance. No trates de mantener la aguja en el medio; la mayoría de las veces, es mejor dejar tranquila la estabilidad si, por ejemplo, se queda trabada a los 80º, porque al tratar de acomodarlo puede ser que pierdas más estabilidad de la que querías ganar (sólo corregilo si ves que se vence más). Por último, saltá y caé correctamente para aprobar el objetivo.

Nota: Cuantos más puntos tengas en la estadística Rail Bal del jugador, más tiempo vas a aguantar sin caerte del caño. También, si ves que no podés subir porque te falta altura, podés subirle la estadística de Speed y/o la de Ollie.

Objetivo 16: Pro Score Combo. Con un combo, tenés que hacer 60.000 puntos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Al final de la calle que no es la que tiene las vallas.

Un buen comienzo es saltar haciendo *Tricks* en el MC con forma de banana, caer con *Revert*, al toque hacer *Manual* y después hacer *V-Grinds* por ahí para terminar en un súper MC haciendo nuestro mejor *Trick*.

Objetivo 17: Extreme Score. En 2 minutos, ingeniátelas para hacer 100.000 puntos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización:A la izquierda de los murales con afiches.

¿Con dos combos como los que hiciste en el objetivo anterior no te parece que es más que necesario?

Objetivo 18: Sick score combo. Hacé

100.000 puntos con un combo.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En la parte de atrás de la pileta hecha con CCs.

Combiná todas las posibilidades: cuanta más variedad de movimientos hagas, más puntos vas a tener. Calculá que la especial se carga a medida que vas haciendo los *tricks*; usala y también usá *V-Grinds*, *V-Grabs*, *Specials* de todo tipo, etc.

Objetivo 19: Horse. *Como jugar HORSE en los THPS anteriores, pero contra la máquina.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min. por letra.
Localización: Al lado de las vallas del final de la calle.

Tenés que superar con un combo los puntajes que te tira la CPU sin caerte y en veinte segundos. Si te caés o no llegás al puntaje requerido, te ganás una letra; si formás H-O-R-S-E, perdés. Los puntajes requeridos son: 1.000, 3.000, 6.000, 10.000 y 20.000.

Objetivo 20: Encontrar el cassette escondido.
Dificultad: 1
Tiempo: ---
Localización: ---

Enfrente del objetivo con la competición, hay un CC pegado a un edificio. Saltá en él haciendo *Spine Transfer* para bajar en la plataforma que está arriba. Después hacele un *Grind* al cable que sostiene el Hidden Tape (sería detrás de vos) y ya está (foto 8).

8

Objetivo 21: Competition. *Sacar el mejor puntaje en dos de tres rounds.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: A la derecha del edificio del fondo (la escuela).

Hacé combos con todo lo que puedas. Tratá de unir *Grind*, *Lips*, y *Tricks* de todo tipo con *Reverts*, *Manuals*, *Spine Transfers*, etc. El verdadero truco para sacar oro acá, es hacer 60.000 puntos sin caerte ni una sola vez. Por oro te van a dar tres *Goal Points*, por plata dos y por bronce uno. Si creés que hiciste tus mejores dos *Heats*, poné "End Competition" para no jugar el tercero.

ITEMS:

Track de música oculto: Saltando por la rampa que usaste para agarrar la K en el objetivo 10, en vez de girar a la izquierda (como hiciste para agarrar la A), seguí derecho y saltá por la rampa de madera (el CD está en el aire).

Deck: Subiendo por el CC por el cual tenés que hacer el objetivo 15, en vez de hacer el *Grind* hacia la izquierda en el segundo caño, hacelo para la derecha. Manteniendo el balance vas a llegar a una parte en la que no hay pared. Saltá hacia ahí y frená lo antes posible para no caerte. Ahora, mirá hacia la izquierda y vas a ver el deck colgando sobre un caño que pide a gritos que le hagas un *Grind*.

Punto de estadística 1: Comenzando en nivel de 0, seguí por la calle en la dirección en la que estás encarado y girá en la esquina a la derecha. Sobre la mano izquierda vas a ver el *Stats Point*. Tomá envión, hacé un *Grind* en cualquiera de los dos caños que están ahí y saltá para agarrar el punto.

Punto de estadística 2: Al final de la calle que no tiene vallas, hay un CC con forma de banana pegado contra la pared. Arriba tiene un caño listo para que le hagas un *Grind* (saltá sin hace ningún *Trick* y presioná ▲), encarado hacia la izquierda, y agarres el punto en la punta del mismo.

Punto de estadística 3: Subiendo a la terraza del edificio del centro del nivel (usando la técnica utilizada en el objetivo 11), frená y girá sobre vos mismo. Vas a ver el punto colgando de un cable. Para agarrarlo, sólo basta hacerle un *Grind* (para salir del CC tenés que hacer un *Spine Transfer* o, sino, mantener presionado ↑ antes de saltar).

SAN FRANCISCO

Objetivo 1: Grind Extensions. *Hacé 2 Grinds consecutivos y caé limpiamente.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: Camino hacia el muelle, vas a ver dos CC que están debajo de un balcón (la construcción de madera que está entre la calle y el mar). El objetivo está enfrente de uno de los dos CCs.

Para hacer un *Grind Extension* tenés que estar haciendo un *Grind* (no importa cuál) y después, SIN SALTAR, marcar cualquier dirección de *Grind*, *V-Grind*, o *S-Grind*. Tal cual como lo hiciste con las *Lips Extensions* en el mapa pasado. Ej: ▲ (caés en un caño haciendo *Grind*), ↓, ↓, +▲ (*BS Bluntslide*; primera extensión), ↖+▲ (*BS Overcrook*; segunda extensión). Tratá de hacer las extensiones en dirección contraria a donde te estás cayendo (si te caés para la izquierda hacé, por ejemplo, →+▲), así, ya que estás, vas perfeccionado la estabilidad. También es importante aclarar que, cuando quieras hacer una extensión de tu *Grind*, lo hagas presionando el menor tiempo posible los botones del direccional (toques cortos) para que tu skater casi no se balancee mermando la posibilidades de perder la estabilidad. Por último, caé bien (sin romperte el coco) y ya está.

Objetivo 2: Shopping Bags. *Agarrá 5 bolsas en el tiempo estipulado.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00
Localización: En frente del edificio que está en el lado opuesto al mar (vamos a llamarlo "edificio A").

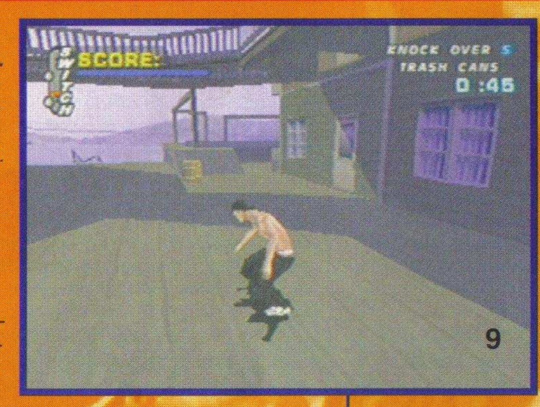
Antes de apretar nada, girá sobre vos mismo hasta que veas la primera que está en el cantero. Agarrala subiendo por la rampa de la derecha y, rápidamente, andá a la calle. Encima de uno de los paredones que rodean al edificio A, hay otra (tenés que subir haciendo *Wallride* y después tenés que hacer un *Grind*). Encima de la estación de autobus A (parece una de trenes) tenés otra bolsa más. Para acceder a ella, tenés que usar el pequeño cantero que tenés en cualquiera de los dos extremos [Bus stop A]. La cuarta está en la construcción de madera. Pasá por el medio de las dos construcciones de madera (viniendo desde el edificio A) y, a la izquierda, vas a ver una rampa como si fuera una escalera para subir al primer piso: ahí te espera la bolsa. La quinta está en los CCs que están pegados al agua en la sección del medio, detrás de la construcción de madera.

Objetivo 3: Skate. *Encontrá las letras S-K-A-T-E.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: A la derecha de la construcción de madera está lo que, desde ahora, vamos a llamar edificio B. Bueno, está a la derecha del edificio B.

S: Al lado de donde está este objetivo, hay un CC de madera y uno en el medio de metal; hacé un *Vert* para alcanzarla (está arriba).
K: En la estación de buses B, encima del banco.
A: En medio de dos muros que rodean al edificio A [Wall Hop].
T: Encima de un cantero de la estación de buses A.
E: A la derecha de la estación de buses A, en un CC.



Objetivo 4: Trash Cans. *Chocá 5 tachos de basura.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: En uno de los dos costados del cantero que está en frente del edificio A.



9

1. En el cantero; 2. Frente al edificio B; 3. En una de las puntas de la pileta de madera que está detrás de la construcción de madera (foto 9); 4. En el pasillo de la izquierda (viniendo desde la estación A) de la construcción de madera. 5. Al lado de la estación de buses A.

Objetivo 5: Rookie Score. *Abrite camino hacia los 25.000 puntos.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En la punta opuesta a donde estaba la misión Trash Cans (Objetivo 4).

Buen comienzo: Encará hacia la baranda que está en medio de la nada y... *Grind* [Lonely Handrail]+ *Manual* + *Wallie* (mientras hacés *Wallride*, presioná ✖ para saltar y así llegar más comodo al *Grind*) en el borde del cantero que está a la izquierda + *V-Grind* + *Manual* + *Pivot* + *V-Grab* + *540º* o *720º* en el CC que está en frente de donde caés. Acordate que no tenés que seguir al pie de la letra este "buen comienzo". Hay diez millones de combinaciones para hacer 25.000 puntos. Usá esto para disparar tu imaginación para que, cuando tengas que hacer 300.000 puntos más adelante en un combo, te resulte realmente sencillo.

Objetivo 6: High Combo Score. *Hacé 30.000 punto en un combo.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En el primer piso del edificio A.



10

Tenés 20 segundos para iniciar el combo (hasta que no lo terminás, el tiempo no termina: sigue en cero, no te corta el combo a la mitad). Sentite libre de ir a donde te sientas más cómodo. 30.000 puntos no es mucho, leé tus puntajes debajo de los *Tricks* que estás haciendo (en la base de la pantalla) y si ves un 10.000 x 3 o 4.000 x 7,5, vos ya sabés que la tenés aprobada. No te esfuerces más y caé bien para pasar el objetivo.

Objetivo 7: Combo. *En un solo combo, juntá las letras C-O-M-B-O.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Viniendo del edificio A, podés ver el objetivo a la izquierda de la construcción de madera.

Todo sucede en las pocas maderas que están en medio de la construcción de madera y el muelle. Saltá hacia el palo que está más cerca de vos haciendo *Grind* (foto 10). Aguantá el balance (C). Antes de llegar a la punta, saltá por encima del hueco (O), para caer en el palo que está solo y, después, saltar de nuevo (ahora sí) en la punta. Cuando caigas en el siguiente palo (M), aguantá el balance hasta llegar a la orilla [Rise Above Water] de la serie de CCs que está detrás de la construcción de madera. Saltá hacia el borde interno del CC que está ahí y hacé *Grind* hasta agarrar la B. Luego bajá del *Grind* y hacé *Manual* para llegar a agarrar la O sin cortar el combo.

Objetivo 8: Skate - Hard. *Recogé las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Al lado de la estación de bus B.

11

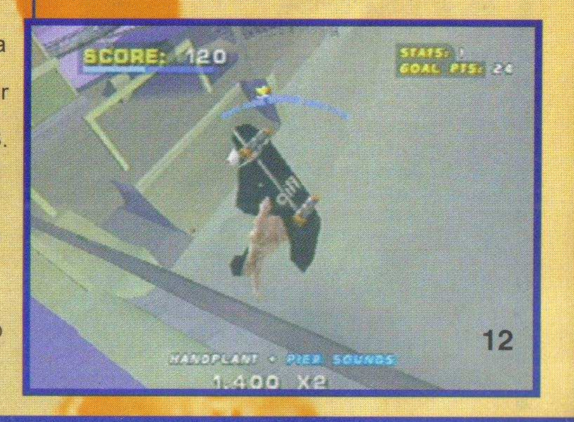
S: Sin moverte, girá a tu skater para que mire hacia el cantero que está al lado de la estación de buses B. Ahora, avanzá y usá el cantero como rampa (foto 11) para llegar al cable que pasa por arriba haciendo *Grind*. En el cable de la izquierda está la S.
K: Mientras agarrás la S, saltá hacia la derecha para subirte al cable de ese lado y aguantá el balance hasta agarrar la letra.
A: En el CC de la izquierda, que está en la parte del frente de la construcción de madera.
T: Haciendo el camino que hiciste para agarrar las letras C-O-M-B-O en el objetivo 7.
E: Está en la serie de CCs que están detrás de la construcción de madera.

Objetivo 9: Trolley Lines. Hacé un Heelflip *entre los cables del tranvía.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Es muy fácil si tenés la coordinación necesaria de dedos. Los cables son los que pasan por la vía del tranvía (es imposible que no las reconozcas).

En cada extremo de cualquier estación de bus, hay un cantero con florcitas (o algo así). Usá el cantero como rampa para hacer un *Grind* en el cable. Una vez que estés haciendo el *Grind*, saltá hacia el otro cable (←+✖ o →+✖) haciendo *Heelflip* (→+■, si no cambiaste la configuración en la pantalla de *Ticks*) y haciendo *Grind* para continuar con el otro cable [Wire 2 wire]. Por último, caé correctamente y ya está.

Objetivo 10: Pier Lips. *Hacer un Lip en todos los Gaps de Lips que están en el muelle.*
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00
Localización: Al principio del muelle, a la izquierda de la estación de Bus A.

Tenés que hacer un *Lip* en la madera que está arriba del CC (no es necesario quedarse mucho tiempo, con que te marque el *gap* es más que suficiente). (foto 12). Pier Heights: en el muelle (a la izquierda de la estación de bus A); es el CC que está pegado al mar. Pier Sounds: en la serie de CCs


12



que están detrás de la construcción de madera; es el de la derecha. Pier Sights: en la serie de CCs que están detrás de la construcción de madera; es el de la izquierda. Pier Smells: detrás de la construcción de madera, hay una pequeña pileta también de madera; el CC indicado es el que está más cerca del agua (mirá hacia el mismo lado que en Pier Sounds). Pier Tastes: está justo enfrente de Pier Smells.

Objetivo 11: High Score. *Ingeniátelas hasta llegar a 50.000 en el tiempo estipulado.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En frente del edificio A.

No creo que te presente ningún problema. Además (si querés), podés hacer el comienzo que te mostré en el objetivo 5, continuarlo con un *Revert* y después improvisate algo.

Objetivo 12: Pro Score. *Hacé lo que quieras hasta llegar a los 100.000 puntos.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En la serie de CCs que están detrás de la construcción de madera.

Estás en el lugar propicio para hacer este objetivo. Acordate de caer siempre con *Revert + Manual* para hacer un combo y luego continuar haciendo *Vert + Tricks* de todo tipo.

Objetivo 13: Pro Combo Score. *En un combo, hacé 100.000 puntos.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En frente de la estación de buses A.

Podés hacer lo mismo que en el objetivo anterior, pero acá no podés cortar tu combo (hay muchos *gaps* que van a ayudar a tu puntaje). Demostrate cuánta imaginación tenés para improvisar (ja, me lavé las manos...).

Objetivo 14: Sardines! *Agarrá las 10 sardinas en el tiempo estipulado.*
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:10 min.
Localización: Al comienzo del muelle.

No presiones ningún botón. Sin moverte de donde estás, girá sobre vos mismo hasta ver la fila de sardinas encima de la baranda de madera que está a la izquierda de la construcción de madera. Ahora sí, persioná ✖ para ganar velocidad rápido y hacé un *Grind* en la baranda que tiene encima las sardinas (hay 5). Apenas agarres la quinta, no intentes saltar hacia la sexta porque lo más probable es que hagas el *Grind* en el lugar equivocado y caigas al agua. En lugar de eso, bajá hacia la derecha, hacé *Manual* y encará hacia donde está la sexta sardina para continuar haciendo *Grind* (seguramente ya se te acabó el tiempo, pero el tiempo no termina hasta que vos no termines tu combo; si lo cortás y no agarraste todo, fuiste). Agarrá la séptima y la octava. Lo más probable es que ahora tengas un problema más: tu *Grind* no tiene velocidad. Para solucionar esto, saltá hacia la derecha, caé con *Manual* y volvé a subir al borde del siguiente CC para agarrar la novena. Por último, saltá de un CC a otro para agarrar la décima. Es necesario que sea en combo porque, de manera contraria, el tiempo no te alcanza.

Objetivo 15: Combo - Hard. *En un combo, juntar las letras C-O-M-B-O.*
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En frente de los CCs que están pegados a la construcción de madera.

Esta misión es muy parecida a la que sufriste en el mapa anterior, pero un poco más fácil. Encará hacia los CCs que están en el frente de la construcción de madera. En el CC de la izquierda, saltá apenas en diagonal (sólo un poco, no queremos ir a mucha velocidad porque, sino, se nos complica), sin hacer *Trick* alguno y hacé un *Grind* hacia la derecha en la baranda de madera que está en el primer piso (C). Continuá así, saltá hacia la siguiente terraza (no es necesario que te diga que hagas *Grind* ya que toda la misión es un combo de *Grinds*) (O) [Grim's Miss Fit], y luego a otra más [Roof To Roof]. Cuando veas la M, saltá hacia adelante, porque el caño se corta. Casi al toque que caés, tenés que saltar hacia la izquierda y caer en el caño que tiene la B (foto 13) (si vas a mucha velocidad, te vas a pasar; para regular esto, tenés que reducir el ángulo de salto que hacés en el primer *Vert*, antes de agarrar la C). Si caíste bien [No Electricity], joya. Pero sino, poné *Retry Last Goal* e intentalo nuevamente. El resto es ir saltando de caño a cable, de cable a borde de pared y de borde de pared hasta llegar a la O [Traveling Through SF] [Above Radar] (obviamente, aguantando el balance, algo imprescindible de dominar para que esta misión no se convierta en una pesadilla).

Objetivo 16: Extreme Score. *Te quiero ver haciendo 150.000.*
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Arriba de la construcción de madera. Para subir, usá la técnica que utilizaste en el objetivo 15.

Podrías aprovechar y continuar el camino que hacías cuando juntabas C-O-M-B-O, que da sus buenos puntos, y continuar a tu antojo.

Objetivo 17: Sick Combo Score. *Luchá por hacer un mugroso combo de 150.000 puntos.*
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Enfrente de la construcción de madera.

Buen comienzo: subite al paredón con un *Wallride + Grind*, hacé una *Grind Extension* y saltá al siguiente paredón por encima de la abertura [Wall Hop], cayendo con un *V-Grind + Manual + Pivot Manual + S-Grab o S- Flip + Revert + Manual.* Buscá un *Grind* potable y seguí improvisando.

Objetivo 18: Horse. *Hora de jugar HORSE.*
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En el muelle, entre los únicos dos CC que tiene.

Acordate de no hacer saltos extra ni de prueba. Apenas superás uno de los miniobjetivos que tiene esto, automáticamente te sale el otro; así que, después de aprobar uno, no saltés de alegría ni hagas cualquier monada, porque te podés ligar una letra al pedo. Apenas termines un miniobjetivo, dedicate a aprobar el otro. Los valores que tenés que superar son: 3.000, 6.000, 10.000, 20.000 y 30.000.



14



Tony Hawk's Pro Skater 4

Objetivo 19: Encontrar el cassette escondido.
Dificultad: 1.
Tiempo: ---
Localización: ---

En la parte derecha del edificio A, hacé un *Transfer* entre el CC que está ahí con el que está arriba [Quarter Pipe Heights]. Ahora, andá hasta el otro extremo del lugar en el que ahora estás y hacé otro *Transfer* entre el CC que está en ese extremo con el cuarto de caño que está arriba. Seguí el camino, hacé *Grind* en el caño que está suspendido en el aire, y te vas a chocar con el *Hidden Tape* (foto 14).



15

Objetivo 20: Competition. Sacar el mejor puntaje en dos de tres rounds.
Dificultad: 2.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: Enfrente de la construcción de madera.

Combiná todos los combos que puedas, tratá de unir *Grind*, *Lips* y *Tricks* de todo tipo con *Reverts*, *Manuals*, *Spine Transfers*, etc. Sólo es necesario hacer 80.000 puntos sin caerte ni una sola vez para pasar en oro. Si te caés un par de veces, vas a tener que sacar más puntos. Por oro, ta van a dar tres *Goal Points*, por plata dos y por bronce uno. Si creés que hiciste tus mejores dos *Heats*, poné "End Competition" para no jugar el tercero.

ITEMS:
Track de música oculto: Usando la técnica utilizada en la misión *Skate -Hard*, subite al cable del tranvía, aguantá el balance y lo vas a poder agarrar en el camino.

Deck: En el mismo lugar donde hiciste el objetivo 7. Pero, en vez de seguir en el mismo carril, al toque tenés que saltar al de la derecha. Si querés, podés subir desde la otra punta **(foto 15)**.

Punto de estadística 1: Lo agarrás mientras hacés el objetivo 15.

Punto de estadística 2: En el cable paralelo a la B en el objetivo 15 (Combo - Hard), detrás de la estación de buses B.

Punto de estadística 3: Cuando hacés el objetivo 19, luego de agarrar el *Hidden Tape*, vas a caer en otra plataforma con un CC que tiene un caño arriba. Usando la técnica que utilizaste en el objetivo 15, trepá al caño que pasa por arriba del CC y aguantá el balance hasta llegar a agarrar el punto.

Bueno, estimados "esqueiters", la función de hoy ha terminado. Estén *atenttis* porque en el próximo número de la Club Play vamos a continuar desgranando y analizando todos los secretos y detalles de este copadísimo Tony Hawk's Pro Skater 4. Hasta entonces.

club play

El futuro de los videojuegos ya no es un misterio.



¡NUEVA SECCIÓN!

Enterate de todos los avances, todas las novedades y todos los juegos que las más grandes empresas se encuentran desarrollando y que, sólo en cuestión de tiempo, estarán invadiendo las calles.

Bienvenidos a una nueva sección que llega para enriquecer aún más las ya sabrosas páginas de la Club Play. Una sección en la que vas a poder enterarte de cuáles y cómo son los más jugosos videojuegos que se vienen. Bienvenidos a "El Profeta" (en realidad, le íbamos a poner "Las Bolas de Cristal", pero al señor Cristal no le agradó mucho la idea, je). Pegale una buena leída a lo que sigue porque los cuatro juegos que presentamos este mes son verdaderos monstruos. A saber: Final Fantasy X-2, Resident Evil On-Line, Silent Hill 3 y Zone of the Enders: The 2nd. Run. ¡Una masa!



Final Fantasy X-2

La leyenda continúa

La mayor saga de RPGs de todos los tiempos sigue pariendo obras maestras. ¿Squaresoft no se cansa de sacar al mercado verdaderas maravillas? ¿Para cuándo un jueguito pedorro, che? ¿Estos pibes siempre tienen que demostrar que son verdaderos genios? Y... gracias a Dios, sí. Final Fantasy X-2 es ni más ni menos que el tan esperado Final Fantasy XII (doce, para los que no son romanos, je). Pero, a no confundirse, muchachines: es la primera vez que Squaresoft desarrolla una **secuela directa** de uno de los juegos de esta saga. Y es que el FFX-2 es la continuación del FFX (con una especie de intervalo entre ambos, como lo fue el FFXI y su modo Multiplayer). Y es por eso que personajes como Yuna, Rikku y Lulu están de regreso (ahora, decimos nosotros: estos personajes están bien, pero... ¿no hubiera sido mejor hacer una secuela que involucrara a personajes -a nuestro entender- más carismáticos, como Cloud, Squall o Zidane? El FFX es una joya, pero sus personajes no les llegan ni a los talones a los tres que mencionamos. En fin...).

Luego de haber salvado al mundo ya una vez, Yuna vuelve a embarcarse en una aventura que la llevará a meterse en quilombos nuevamente (y... teniendo en cuenta que la ropa que usa ahora es un tanto más escasa que la que usó junto a Tidus, no es raro que se meta en problemas... ¿A usté le parece, doña, que esta chica ande por ahí mostrándolo todo como si tal cosa? Qué lo tiró). Pero, a pesar de que algunos personajes ya vienen desde el FFX, la mayoría de ellos son nuevos -como todo buen FF que se precie de serlo-, y a Yuna la acompañan dos misteriosas chicas armadas con espadas y otras armas filosas, amén de que el "gran malo" del juego también es nuevo (aunque Squaresoft todavía no ha dicho nada sobre él).

Pero, si la mayoría de los personajes son nuevos, los escenarios te van a resultar más que familiares (si jugaste al FFX, claro). Muchos de los pueblos, ciudades y lugares del mapa van a decir presente de nuevo, jugando un papel crucial en la historia y mostrando cambios significativos desde la derrota de Sin. Kilika, Macalania y Mi'ihen Highroad ya están confirmados, y la tensión entre los Al Bhed y el resto de Spira (no, no es la novia de Spyro, sino el mundo del FFX y el FFX-2) está llegando a niveles demasiado elevados. El cambio más significativo es la mayor cantidad de Machinas que hay en el juego, las cuales cumplían un rol "malvado" en el X, y que para el XII han tomado, incluso, el lugar de varios chocobos. Si estas Machinas volverán a estar del lado de los malitos, todavía no lo sabemos.

FINAL FANTASY X-2

En cuanto al sistema de combate, aún no ha sido revisado ni mejorado, pero Squaresoft ha prometido que será mucho más realista y que la interface sufrirá notorias mejoras en cuanto a respuesta, velocidad y precisión. En definitiva, lo que Squaresoft ha intentado dejar bien en claro es que este Final Fantasy X-2 no va a ser un Final Fantasy X mejorado, sino que se tratará de una aventura completamente nueva y atrapante, aunque los escenarios sean los mismos y algunos de los personajes se repitan.

Todavía no existe una demo jugable lista, pero hay un trailer que Squaresoft ya había mostrado durante la E3 y que se ha encargado de hacer llegar a los medios especializados junto a la información disponible hasta el momento. Así que mucho más no se sabe. El Final Fantasy X-2 está anunciado para marzo de 2003 en Japón y se supone que sólo unos meses después estaría desembarcando en el resto del mundo.

club play



Yuna regresa en este nuevo Final Fantasy... pero con menos ropa, je.

Silent Hill 3

El rey del horror afila sus garras

Cuando uno ha podido jugar a los dos primeros Silent Hill y tiene la enorme fortuna de poner sus manitas sobre el trailer y la demo del Silent Hill 3, lo primero que se le viene a la cabeza es: "¡Estos pibes de Konami tienen todos la mente retorcida, viejo!". Monstruos deformes, calles oscuras, rincones siniestros, ruidos aterradores, espesa oscuridad, paredes que laten y sangre, sangre, sangre...

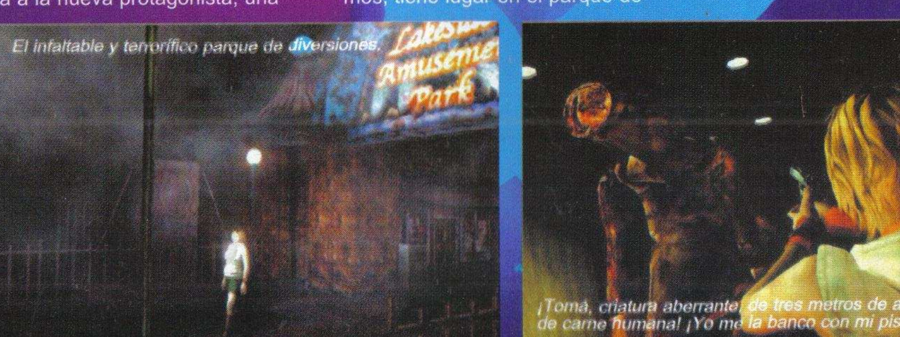
Suponemos que no es necesario aclarar que estamos ante una verdadera obra maestra. Para que te des una idea, este Silent Hill 3 es mejor que el Silent Hill 2 en todos los aspectos (bueh, por lo menos en los aspectos que nosotros pudimos comprobar). Los gráficos han sido mejorados, si es que eso era posible. La atmósfera es densa, pesada, cargada de tensión e inundada por esa terrible sensación de que "algo" va a aparecer en algún momento para morfarte las tripas (en el mejor de los casos). Y, si a eso le sumamos los gráficos mejorados, no hay que ser muy piola para darse cuenta de que meterse en el Silent Hill 3 va a ser una experiencia de pesadilla (en el buen sentido, claro está).

El trailer tiene lugar en el viejo, querido y aberrante pueblo de Silent Hill (menos mal... porque si ocurriera en Venado Tuerto, el juego no se llamaría Silent Hill, ¿no?... sepan disculpar...) y muestra a la nueva protagonista, una rubiecita de nombre Heather, paseando muy contenta por las siniestras calles del pueblo y por el Lakeside Amusement Park, el parque de diversiones -que no puede faltar en ninguna buena obra de terror- en el que transcurre la demo. Junto a ella aparecen dos personajes de los cuales no sabemos un joraca: un tipo silencioso que la mira mientras Heather habla desde un teléfono público -vaya a saber uno con quién-, al tiempo que le hace un gesto negativo con la cabeza; otro tipo que aparece al final del trailer, bajo la lluvia, y una mujer de cabellos blancos parada en la nave central de una catedral y cuyos ojos ansiosos te hacen fruncir el quetejedi (en rigor de verdad, es igual a la del Silent Hill original... pero está bien igual).
Es en este trailer en el que también podemos ver algunos elementos ya familiares, como la infaltable barra de hierro y la más que útil linterna, y algunos nuevos, como una ametralladora (¡¡Yupiiii!! ¡¡A destripar mostros!!). Claro que la pobre de Heather no va a estar siempre tan bien armada: una escena muestra a nuestra buena muchachita quedándose sin balas justo cuando una gigantesca masa de carne deforme se le acerca no precisamente para pedirle la hora (¡Por Dios! ¡Qué bichos feos que se mandan estos tipos de Konami! Menos mal que todavía no inventaron los videojuegos con olor).

La demo en sí resultó mucho más corta que el trailer. Como ya dijimos, tiene lugar en el parque de diversiones mientras Heather recorre un escenario exquisito, repleto de elementos macabros (hay que reconocer que en un Silent Hill, hasta el conejito de Duracell parece macabro). Filtros que distorsionan las imágenes, niebla, algunas pocas luces ubicadas aquí y allá, y algunas de las cuales se bambolean con el viento, creando sombras que se mueven maravillosamente; los pasos de Heather que resuenan y se pierden en el aire... todo da su toque impecable para crear una atmósfera deliciosamente inquietante.
Otro apartado en el que también se nota una gran mejora es en los movimientos. Heather tiene una gran variedad de acciones, todas ellas producidas con gran realismo (Motion Capture mediante), como saltar por encima de obstáculos, perder el equilibrio al borde de un precipicio o simplemente detenerse y doblarse de cansancio.

Como conclusión, este Silent Hill 3 está realmente a la altura de lo que se espera, si bien todavía se encuentra muy lejos de estar terminado (Konami todavía no ha dado una posible fecha de lanzamiento). Los gráficos son de lo mejor, la atmósfera -algo imprescindible en un juego de estas características- es exquisita, los escenarios son una maravilla, los personajes están realizados con enorme detalle... En definitiva, Silent Hill 3 tiene todo para que termines haciéndote encima...

club play



El infaltable y terrorífico parque de diversiones.

¡Tomá, criatura aberrante, de tres metros de altura y ávida de carne humana! ¡Yo me la banco con mi pistolita!



Resident Evil On-Line

Capcom sigue haciendo historia



El Correo Club Play se ha visto desde hace ya un tiempo inundado por una pregunta recurrente: ¿cuándo corno va a venir un nuevo Resident Evil? Y parece ser que esta misma pregunta se la estaban haciendo varios fans en todo el mundo. Es por eso que Capcom decidió mostrar una puntita del as que tenía escondido en la manga. Se viene un nuevo Resident Evil... y vas a poder jugarlo en internet.

En rigor de verdad, la gente de Capcom sólo ha mostrado un trailer del juego, ya que el mismo todavía está casi en pañales. ¿Pañales? Bueno, no tanto. El video da una clara y soberbia muestra de lo que los fans de la saga (fans fieles si los hay) van a encontrar en el nuevo mundo on-line que Capcom está desarrollando.

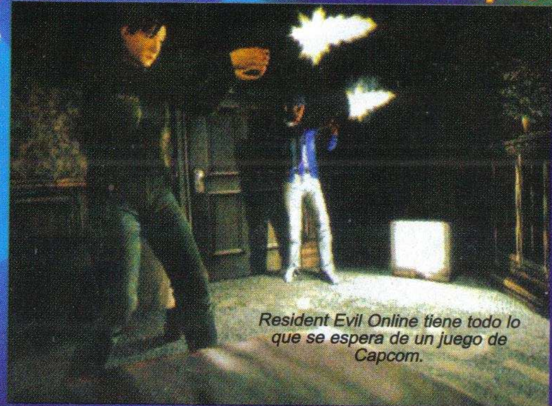
Haciendo gala de su tan bien ganada fama de zombies y criaturas aberrantes acechando por todos lados, saltando desde atrás y atacando hasta en lugares que sólo tu proctólogo se animaría a explorar, Resident Evil On-Line presenta varios escenarios más que interesantes, con tomas aéreas que muestran ejércitos de zombies arrastrándose por toda Raccoon City (sí: la infame ciudad vuelve a ser escenario principal del juego), bosques oscuros e impenetrables, recintos estrechos en donde hasta un colibrí puede hacerte nana... y grupos de hasta cuatro personas diferentes disparándose a lo bestia con todo monstruo que se les cruza.

Y es que... ¡Sí! ¡Vas a poder invitar a tus amiguitos a tomar la leche, mirar los dibu y pegarse un viajecito hasta Raccoon City para desmembrar zombies morfa-cerebros! Resident Evil On-Line soporta hasta cuatro jugadores por internet o en pantalla dividida y, por lo que muestra el video, la acción de este nuevo juego es realmente furiosa. Es cierto que muchos dirán que hay otras versiones de RE para otras consolas que ostentan más enemigos en pantalla al mismo tiempo y cuyos personajes pueden tener más cantidad de detalles. Pero hay que tener en cuenta que este es un juego on-line y que dichas "reducciones" responden al solo motivo de permitir que el juego se desarrolle a mayor velocidad. Además, como la misma gente de Capcom ha dicho, Resident Evil On-Line todavía está en los primeros escalones de su desarrollo, por lo que se supone que este video -que ya de por sí es una masa- no llega a ser una verdadera muestra de la calidad final que el juego va a tener.

Lamentablemente, todavía no hay ningún tipo de información sobre ciertos otros detalles: la cantidad de municiones disponible, los diferentes tipos de armas, los enemigos, las posibilidades de crear o editar un personaje y otros muchos factores que son cruciales en un juego de estas características aún son un misterio. De todas formas, es de esperar que haya varios modos Multiplayer, como el cooperativo, Capture de Flag y el infaltable Deathmatch, aunque restaría saber si vamos a poder luchar contra otros humanos, o si los humanos van a estar siempre asociados en contra de los zombies y monstruos... o si te podés aliar con los zombies... o si podés ser vos mismo un monstruo antropófago... sería copado, ¿no? (¡Mami! ¿Me preparás un Nesquick con bilis?).

En cuanto a los personajes, no es mucho lo que se ha dicho... bueno, en realidad no se ha dicho nada de nada. Pero en el trailer se puede ver un policía de gran parecido con Leon, mientras ayuda a un grupo de personas a escapar por un corredor. ¿Habrá personajes de otros Resident Evil? ¿Jill? ¿Claire? No lo sabemos. Pero lo que sí es seguro es que, si la versión final del juego -anunciada para "algún momento de 2003"- llega a ser la mitad de buena que este trailer, no caben dudas de que estamos ante una verdadera joya. Un Resident Evil que hará historia.

club play



Resident Evil Online tiene todo lo que se espera de un juego de Capcom.





Zone of the Enders: The Second Runner

Para amantes de los Mechas

Cuando Konami lanzó el primer Zone of the Enders (o ZoE) al mercado, muchos se sintieron defraudados por el resultado final de un juego que había levantado grandes expectativas. Sí, tenía un aspecto visual de la gran pu... pero la historia había resultado medio pedorra. La cosa es que la segunda parte de ZoE está casi lista y, a pesar del poco apoyo que recibió su primera versión, The Second Runner ha sido recibida con mucho interés.

¿De qué la va Zone of the Enders: The Second Runner? En pocas palabras, es un videojuego de Mechas (los robots mega-gigantescos japoneses) basado en el exitoso animé del mismo nombre. En el siglo XXII, la humanidad se ha esparcido por todo el sistema solar, instalándose en Marte y estableciendo colonias alrededor de los satélites Jovianos. Estas colonias son consideradas el "fin del mundo" y a sus habitantes se los ha llamado "Enders" (por lo de "end of the world", se entiende). Pero, como no podía ser de otra manera, los despelotes están siempre a la vuelta de la esquina, y una organización guerrillera llamada Bahram (no, Brahma no) ha decidido provocar el caos y la destrucción con fines puramente políticos.

El primer ZoE tenía lugar en el año 2172 (o sea que, si vos hoy tenés 15, en ese momento vas a tener 180 añitos, je) y se centraba en el ataque de Bahram a la colonia de Antilia para robar un arma experimental llamada UNSF (que, en realidad, era un robot gigante). Pero estos muchachos malos se toparon con un pibe de nombre Leo Stenbuck que, a bordo del UNSF rebautizado como Jehuty, les dio una paliza de aquellas. Claro que nadie sabía que Jehuty tenía un hermano gemelo llamado Anubis. Y el malo de turno, Nohman, consigue apoderarse de este robot hacia el final del juego.

En ZoE2, dos años después, Nohman ha hecho uso de Anubis, conquistando grandes extensiones de Marte e impartiendo el terror allí por donde va, mientras supervisa la construcción de una nueva arma, sumamente letal: Aumaan. Al igual que antes, el Jehuty es la única esperanza, pero esta vez estará piloteado por Dingo, un exsoldado confinado a vivir el resto de sus días en la cabina del robot: los sistemas especiales de Jehuty le permiten al maltrecho Dingo seguir viviendo.


Esta segunda entrega de Zone of the Enders es adrenalina pura.

En comparación con el primer ZoE, que transcurría solamente en la colonia de Antilia, este ZoE2 es gigantesco: los escenarios van desde Callisto hasta las lunas de Júpiter, pasando por diversas regiones de Marte y estaciones orbitales humanas. Y, acorde con la gran cantidad de escenarios, también hay una parva de enemigos. Todos ellos son Mechas, algunos ya vistos en el primer juego, y otros muchos nuevecitos, nuevecitos. Y todos con versiones terrestres y aéreas. Las armas vienen de todos los tipos y colores, como misiles teledirigidos, lásers inteligentes, minas de energía, gigantescos cañones y la posibilidad de poner en la mira a varios enemigos a la vez y arrasar con todos juntos presionando sólo un botón, amén de la nueva habilidad de Jehuty de teletransportarse de un lugar a otro del campo de batalla y agarrar y revolear por los aires a los enemigos, estrolándolos contra el suelo, las paredes u otros enemigos.

El aspecto visual de ZoE2 es realmente alucinante, con excelentes efectos como niebla, luces dinámicas, explosiones, tiros, rayos, el humo que queda después de las batallas, además de todos y cada uno de los diferentes FX de cada arma al ser disparada, todo a una velocidad infernal. Los diseños de los Mechas han estado a cargo de Yoji Shinkawa, mientras que Shuyo Murata, un veterano de juegos como el primer ZoE o el mismísimo Metal Gear Solid 2, se ha encargado tanto del diseño en general como de la historia, que promete ser mucho más profunda y sorprendente que en el primer juego.

Con un estilo furioso, rápido y que no te da tregua, Zone of the Enders: The Second Runner ya amenaza con ser uno de los grandes títulos de PlayStation 2 del año que viene. Estate atento porque, si no defrauda a medio mundo como pasó con el primer juego, es seguro que lo vamos a desarrollar de manera extensa en la Club Play.



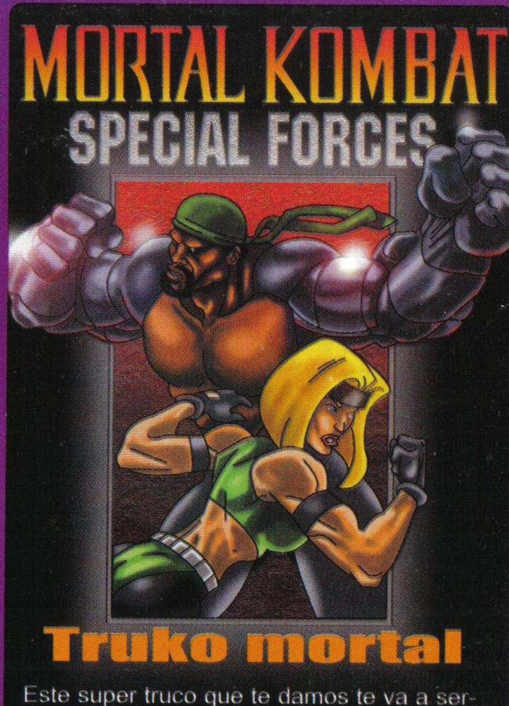
Estrategia en su punto máximo

Truco enviado por Fernando Borda (13 años - Capital Federal).

Nuestro estimadísimo Fernando piensa igual que nosotros: el C&C: Red Alert Retaliation es uno de los mejores juegos de estrategia que jamás se hayan hecho. Y es por eso que no tuvo dudas en hacernos llegar las passwords para todos los niveles del juego. Y aquí están...

Passwords para los niveles:

Nivel 01 - 17DUXFJ6C
Nivel 02 - VMBWOQ284
Nivel 03 - XN37MCCSO
Nivel 04 - LH06FZZQL
Nivel 05 - BUVV20LFF
Nivel 06 - AVYQ10YA8
Nivel 07 - LZRJTMQAN
Nivel 08 - YQX4C9GFH
Nivel 09 - 1QES08LE0
Nivel 10 - RKP0UOXJA
Nivel 11 - CDLKYL7Q4
Nivel 12 - 8T5GGDK25
Nivel 13 - X5CDE0KN8



Truko mortal

Este super truco que te damos te va a servir para evitar usar los Medi-Kits cuando estés herido. Pero, vayamos por partes: para poder acceder a este truco, primero tenés que tener habilitado el Cheat Mode, que ya publicamos en números anteriores... pero, tranqui: para que no andes buscando a lo loco por ahí en las revis viejas (porque estamos seguros de que tenés **todas** las Club Play, ¿no?), te lo damos de vuelta...

Cheat Mode: En el menú de opciones, andá a Game Settings, ubicate sobre la opción "Difficulty" y presioná ←, →, L1, L2, R1, R2, ■, ●. Si lo hiciste bien, vas a oír un sonido y vas a ver una nueva opción en la pantalla de Settings llamada Cheats.

Ahora sí, ya estamos listos...

Salud: Una vez activado el Cheat Mode, comenzá un juego y, cuando necesites recuperar energía, presioná ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■.

¡La oportunidad que estabas esperando!

EN BUSCA DEL ESTRATEGA PERDIDO

¿Tu familia se la pasa recriminándote que estás todo el día con la Play? ¿Frases como "¿Cuándo vas a hacer algo útil?" son moneda corriente? Entonces acaba de llegar la oportunidad de tu vida, para que les demuestres a todos que ser un capo con los video-juegos también puede servirte para llevarte unos buenos billetes...

El Tony Hawk's Pro Skater 4, el Silent Hill 3, el Resident Evil V... Todos reposan sobre tu escritorio, aguardando a que abras la Play y elijas uno de ellos. Tus dedos están firmes sobre el joystick y la aventura comienza. Todo el día. Toda la noche. Ni siquiera parás para morfar. Y mientras aniquilás enemigos a diestra y siniestra, anotás cuidadosamente todos los pasos que seguiste... ¿Te gusta la idea? ¡A quién no! Y este puede llegar a convertirse en TU DÍA NORMAL DE TRABAJO.

Pero, claro: esa es la parte linda (je, je, je). Porque ser un profesional de los videojuegos no es moco de pavo, che. Hay que tomarse el laburo en serio. Y, para que quede bien en claro, pasamos a dar unos ejemplitos de lo que puede suceder en esta profesión...

- ¿Te tocó hacer la estrategia de "Barbie va de picnic con los Teletubbies"? A bancársela, viejo.
- ¿Ese puzzle no te sale ni en pedo? Hay que resolverlo sí o sí, porque las estrategias hay que entregarlas **completas**.
- ¿Dijiste que la estrategia iba a estar lista el día 15? Entonces tiene que estar el 15: los lectores de la *Club Play* no tienen por qué recibir la revista tarde en los kioscos porque a uno de nosotros le costó terminar un juego.
- ¿El juego se cuelga? Salí a buscar otro, aunque sean las dos de la mañana.
- ¿Se te rompió la compu? (porque hay que entregar las estrategias tipeadas y con imágenes, no en un cuaderno con forro araña verde, che) Y... vas a tener que pasarte toda la noche en un cybercafé.
- ¿Te quedaste sin luz? Llevate la Play a la casa de tu abuela y tratá de terminar la estrategia mientras la nona te pregunta quiénes son los muñequitos esos.

Sí. La vida de un estratega de videojuegos puede ser un verdadero calvario. Los tiempos son estrictos y lo único que cuenta es que, cuando los pibes vayan al kiosco a comprar la *Club Play*, encuentren en ella las mejores estrategias hechas de la mejor manera. Y es ahí cuando vas a poder decir orgullosos "Sí, esta estrategia la hice yo".

¿Estás a la altura de las circunstancias? Entonces escribinos a correo_cp@maydaycomics.com y contános por qué te considerás un buen estratega para la *Club Play*.
Además, dejanos tus datos y tu teléfono

¿Qué requisitos son necesarios?
a) Ser mayor de 15 años.
b) Vivir en Capital Federal o Gran Buenos Aires.
c) Tener una PlayStation o una PlayStation 2.
d) Una PC que tenga como mínimo: procesador Pentium II de 350 MHz, 64 Mb de memoria RAM, CD ROM de 32x, y placa de video de 32 Mb y/o entrada para TV.

Dale, no pierdas más tiempo

EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS TE ESTÁ ABRIENDO SUS PUERTAS.



Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



Subir rápiido de nivel
80097BECFFFF
Oro infinito
80097BF0FFFF
HP infinitos
80097BA003E7
MP infinitos
80097BB003E7
Corazones infinitos
80097BA80063
Súper Salto (presionar **X+L1**)
D40000000044
800733E40000
Puntos de Attack al máximo
800F4BF61400
Puntos de Guard al máximo
800F504E1400
Puntos de STR al máximo
80097BB803E7
Puntos de CON al máximo
80097BBC03E7
Puntos de INT al máximo
80097BC003E7
Puntos de LCK al máximo
80097BC403E7

DECEPTION 3: DARK DELUSION



Todas las trampas tienen Auto Ring
500056040000
300BAF090005
Todas las trampas tienen Charge Ring
500056040000
300BAF090001
Todas las trampas tienen Damage Ring
500056040000
300BAF090006
Todas las trampas tienen Summon Ring
500056040000
300BAF090002
Todas las trampas tienen Timer Ring
500056040000
300BAF090003
Todas las trampas tienen Zero Ring
500056040000
300BAF090004
Guía de trampas llena
300B8D9C006A
50006A020000
300BAE280001
Tener todos los emblemas
800BAD2E03FF
Todos los mapas de entrenamiento
800C35B401FF
Todos los anillos
800BAD30007F
Floor Traps sin tiempos de carga
800C0E7C0000
Ceiling Traps sin tiempos de carga
800C0D540000
Wall Traps sin tiempos de carga
800C0DE80000
Tener todas las Base Traps
50000A20000A
300BAF080000
Tener todas las Chaos Traps
50000A20000A
300BAF080007
Tener todas las Cold Traps
50000A20000A
300BAF080003
Tener todas las Cursed Traps
50000A20000A
300BAF080006
Tener todas las Fire Traps
50000A20000A
300BAF080002
Tener todas las Hell Traps
50000A20000A
300BAF080008
Tener todas las Impact Traps
50000A20000A
300BAF080004
Tener todas las Rising Traps
50000A20000A
300BAF080005
Tener todas las Slave Traps
50000A20000A
300BAF080009
Tener todas las Special Traps
500006040001
300BB0480064
Tener todas las Thunder Traps
50000A20000A
300BAF080001
Energía infinita
800C33860190

DINO CRISIS 2

Munición infinita para Shotgun
800AECE00063

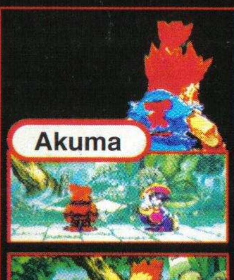


Puntaje al máximo
800AEE10E0FF
800AEE1005F5
Munición infinita para la Solid Cannon
800AED280063
Munición infinita para la Hand Gun
800AECEC0063
Munición infinita para la Flamewall
800AED340063
Munición infinita para la Flame Thrower
800AED400063
Munición infinita para la Solid Cannon
800AED280063
Hemostat Infinito
800AEDDC0009
800AEDDE0009
Med. Pak. M Infinito
800AEE0C0009
800AEE0E0009
Resusc. Pak Infinito
800AEDD00009
800AEDD20009
Combos siempre de 99 pts.
800AE3700063
Med. Pak. L Infinito
800AEE000009
800AEE020009
Detener el tiempo
800AECB40000

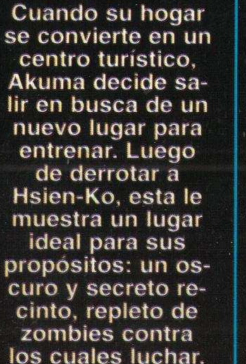
Todos los finales de...



Los endings de los pequeños luchadores de esta versión "aniñada" de Street Fighter.



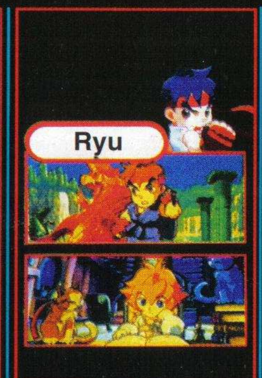




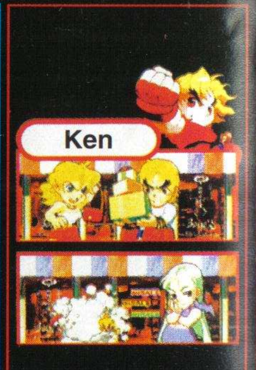
Cuando su hogar se convierte en un centro turístico, Akuma decide salir en busca de un nuevo lugar para entrenar. Luego de derrotar a Hsien-Ko, esta le muestra un lugar ideal para sus propósitos: un oscuro y secreto recinto, repleto de zombies contra los cuales luchar.



Dan decide partir para enseñar por el mundo su estilo Saikyo. Derrota a Sakura, quien accede a aprender su estilo de lucha... pero la chica pronto renuncia, dejándole a Dan una nota en la cual le confiesa que el Saikyo es un estilo torpe y absolutamente inútil para el combate.



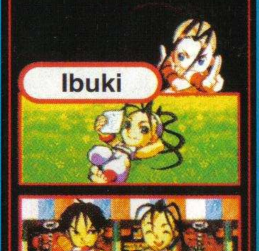
Luego de derrotar a Tessa, esta le habla sobre el desafío definitivo, Hauzer. Cuando Ryu se enfrenta a él, no está realmente convencido de poder vencerlo. Más tarde, Tessa sonríe para sí misma: nadie ha regresado de ese enfrentamiento con vida.



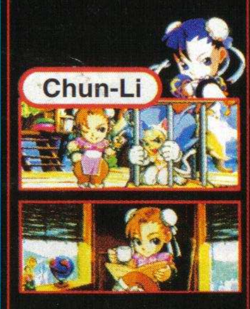
En busca de "nuevos amigos", Ken derrota a Morrigan sólo para terminar siendo engañado y verse obligado a ir de shopping con ella. Eliza, su celosa novia, los encuentra y le propina a Ken una paliza. Morrigan, por su parte, ríe divertida.



Morrigan es una Succubus (un demonio con forma de mujer), hermosa y vanidosa, y su meta es enfrentar a Chun-Li para ver cuál de las dos es la más bella. Luego de vencerla, descubre que la gente adora a Lilith... y jura que la vencerá a ella también.



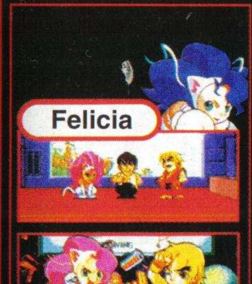
Deseosa de conocer Tokio, Ibuki se escabulle fuera de la escuela de ninjas. Vence a Sakura y esta le dice dónde puede conseguir buenos helados. Luego, se encuentra con Guy.



Esta bella señorita es en realidad una dura y difícil mujer policía. Cuando se entera de que un animal ha huído del zoológico, confunde a Felicia con dicho animal: la enfrenta, la vence... y recién entonces se da cuenta de su error.



En su doble función de campeón de Lucha Libre y embajador, es enviado a "convencer" a Felicia de que actúe en Rusia, lo que consigue luego de vencerla.





Tras su éxito musical, Felicia intenta convencer a Ken de que la haga entrar en el mundo del cine. Cuando lo derrota en combate, Ken la lleva con Fei Long... quien le da el papel de "La Gata Monstruosa". De más está decir que esto no es lo que Felicia esperaba.



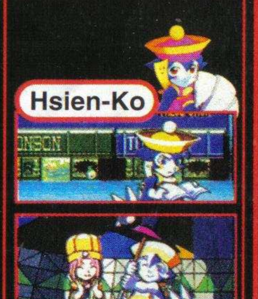


Mientras se encuentra estudiando magia, Tessa descubre cierta información sobre una varita mágica perteneciente a la familia Shou, la cual tiene el poder de transformar a la gente. Derrota a Hsien-Ko y se apodera de la varita creada por Anarakis. El poder de la magia se ha esfumado.





Durante sus vacaciones de verano, Sakura decide entrenar junto a su máximo héroe: Ryu. Luego de que Sakura vence a Ryu en combate, este jura entrenarla durante todo el verano. Pero, a medida que pasa el tiempo, Ryu comienza a preguntarse si Sakura se marchará alguna vez.



Mientras se encuentra en plena búsqueda del resto de los Dark Stalkers, Hsien-Ko se queda sin dinero. Es por eso que enfrenta y vence a Zangief en un combate y consigue un "sencillo" empleo en un circo ruso... olvidando así su meta original.

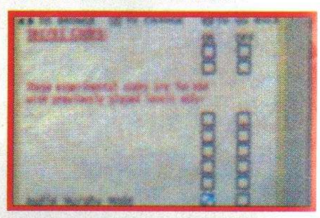
Clásicos

Hay juegos que ya forman parte de la Historia (sí, con mayúsculas) de los videojuegos. Lo que llamamos "Clásicos". Y no puede ser que un fana de la Play, como vos, no tenga trucos esenciales de estas obras maestras del entretenimiento.
Así que, a pedido del público (de verdad, che), a partir de este número reservamos este espacio para que en él puedas hallar todos los trucos que alguna vez ya publicamos y que vos te perdiste vaya a saber uno por qué.

Medal of Honor

Personajes multiplayer:
En la máquina enigma ingresá los siguientes códigos:
Werner Von Barun: ROCKETMAN.
Willian Shakespeare: PAYBACK
Wolfgang: HOODUP
Winston-Churchill: FINEST-HOUR
Otto: HERRZOMBIE
Velocirraptor: SSPIELBERG
Noah: BEACHBALL
Bismark The Dog: WOOFWOOF
Gunther: GUNTHER



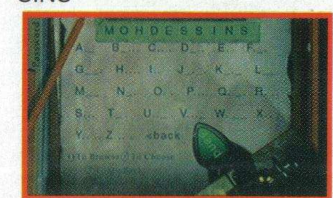


MoH Underground

En la máquina enigma ingresá los siguientes códigos:
Radio de fuego cuádruple: BALLESVITE
Balas que rebotan: RICOCHET
Modo loco: AUTODINGUO
Modo Podoski: LATIREUSE
Galería Cartoon: MOHDES-SINS

Misión Panzernacker Unleashed: Primero ingresá ENTREZVOUS y luego de que titile la máquina ingresá: LEMONSTRE. para jugar el nivel tenés que ir a Login.

Si el truco salió bien la máquina va a titilar en color verde.



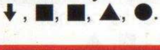


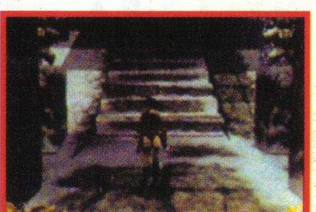
Tenchu

Todos los ítems habilitados:
En la pantalla de ítems mantené presionado R1 y sin soltarlo hacé: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ●.



Incrementar la capacidad de los ítems a 99:
En la pantalla de ítems mantené presionado L1 y sin soltarlo hacé: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ■.

Activar vos en Japonés:
En la pantalla de selección de misión mantené presionado L1 y hacé: ←, ←, ↓,  ↓, ■, ■, ▲, ●.



Tenchu Shinobi-Hyakusen

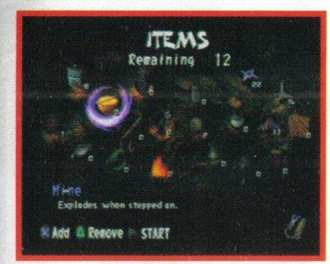
Selección de nivel:
En la pantalla con el mapa, presioná START para acceder al menú Save/Load. Ahora, mantené presionado R1 y sin soltarlo, pulsá: ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, ↓, ↑, ✕.





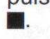
Tenchu 2 The Birth Of The Stealth Assassins

Todos los ítems habilitados:
En la pantalla de ítems presioná: ■, ■, ■, ●, ■, ●, ●, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.





Habilitar a Tatsumaru:
Desde la pantalla de selección de nivel, mantené presionado ■+● y sin soltarlos presioná R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, Select.

Rellenar energía:
Pausá el juego y mantené pulsado ■. Sin soltarlo pulsá: ←, →, ↑, ↓, y soltá ■. 



Medievil



Version PAL:
Modo trucos:
Pausá el juego, mantené presionado L2 y sin soltarlo, pulsá la siguiente combinación: ↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■, ▲.

Modo trucos (pack de expansión):
habilitá el truco anterior, pausá el juego, manténé presionado L2 y sin soltarlo, pulsá la siguiente combinación: ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ←, ●, ↑, ↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←, ▲, ●, ↓, ●, ●, →.

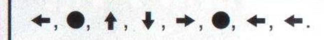
Medievil 2

Ultra truco:
Versión PAL:
Pausá el juego, mantené presionado L2 y sin soltarlo, pulsá la siguiente combinación: ←, ↑, ■, ▲, →, ●, ↑, ■:





Versión NTSC:
Pausá el juego, mantené presionado L2 y sin soltarlo, pulsá la siguiente combinación: ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲,


←, ●, ↑, ↓, →, ●, ←, ←.

Ahora vas a tener todos los trucos habilitados en la opción que está abajo de "Control"





club play EL UNIVERSO DE LA PLAY EN IMAGENES

Soul Reaver 2

Giants Citizen Kabuto

007 Agent Under Fire

SUPER POSTER GRANDIA 2

¿Alguien tiene alguna duda sobre la importancia que los gráficos tienen en el mundo de los videojuegos? ¿Acaso un Resident Evil sería lo mismo si los personajes fueran como los del Pac-Man? ¿O los Final Fantasy serían tan maravillosos si sus historias transcurrieran en un mundo de píxeles de dos colores? ¿O los Gran Turismo serían los mejores juegos de autos si se pareciesen aunque sea un poco a aquel recordado "Buggy" de principios de los '80? No, señor. Si los videojuegos son lo que son hoy en día es principalmente gracias a su irresistible atractivo visual. Y con cada día que pasa, esa seducción crece a pasos agigantados...

Los automóviles siempre han sido un parámetro para determinar si el aspecto visual de un juego está a la altura de las circunstancias. Spy Hunter ha demostrado que sí.





Uno de los mayores éxitos en videojuegos de los últimos tiempos. Un maravilloso y alucinante mundo, realizado de manera magistral gracias a un trabajo gráfico impecable. Giants: Citizen Kabuto es una gloria para los ojos.

Gallery

THE LEGACY OF KAIN SERIES
SOUL REAVER 2

Con Soul Reaver 2, la gente de Eidos se lució como pocas veces. Un Raziel creíble, misterioso y torturado que vaga por un mundo oscuro e infernal. Los gráficos del Soul Reaver 2 han sabido dar una atmósfera fabulosa a esta historia de aventura y sangre.

GRANDIA
グランディア
II



Si Bond no se parece a Bond, entonces no es Bond. Y si Bond no hace las cosas que Bond sabe hacer, entonces ni mamado es Bond. Y para que Bond se parezca a Bond, hay que tener gráficos que se la banquen y que recreen el mundo de 007 a la perfección. Como en este 007 Agent Under Fire.



¿Qué? ¿Que porque es un juego infantil los gráficos no importan? Nada que ver. Los videojuegos para chicos, con un look más "funny" (por decirlo de alguna manera), deben tener su aspecto visual muy estudiado y detallado. Sino, los pibitos no van a querer verlo ni en figuritas.

SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY

Los juegos de lucha siempre han sido fieles exponentes de cómo aprovechar los gráficos. Y si se trata encima de luchas entre robots, ni te cuento. En Rock' Em, Shock' Em: Robots Arena la cuestión es destartalar al robotito rival... pero está todo tan bien hecho que los golpes te hacen saltar las tuercas de verdad.



Velocidad. Choques. Chirridos de neumáticos. Carrocerías volando por el aire. Hierros retorcidos. Explosiones... Rumble Racing es un gran ejemplo de cómo el nivel gráfico influye en la jugabilidad de un título. Acá, hacerse pomada contra otro coche es una delicia, mire usté...



Gallery

NO BOARDING ALLOWED

DARK SUMMIT

En Dark Summit, los gráficos han jugado un papel fundamental: no es lo mismo estrolarse contra un árbol de verdad que contra un palito de flequillo verde, ¿no? La velocidad es crucial en estos juegos y el realismo con que esté conseguida es fundamental para que el programa sea aceptado o rechazado.

R.V.M
(recreate la vista, macho)

EL COMBO PERFECTO

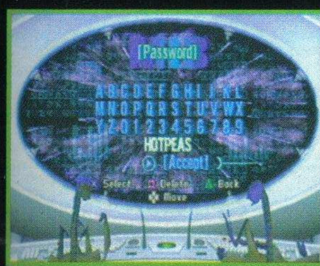
¿Quién no ha soñado alguna vez con que le toque una enfermera que esté buena, con tener su propia *streapper* o, por qué no, con ir a lavar el auto de papá y que alguna muchacha bien dotada sea la encargada de enjabonarlo todo?
Si formás parte de este numeroso grupo, disfrutá esta imagen, macho, porque esto es una oferta que se da muy pocas veces en la vida...



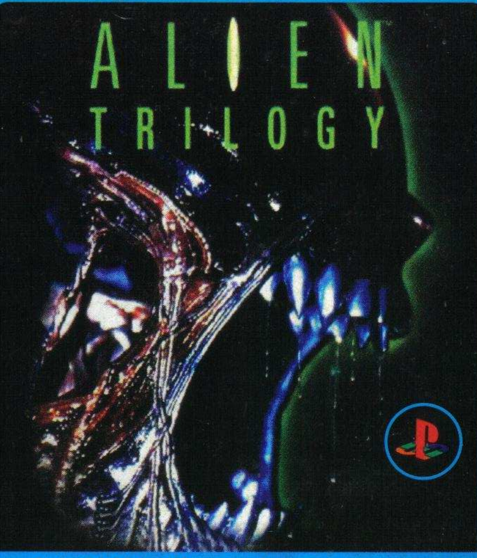
Passwords para salvar al mundo



La segunda parte de las aventuras de Mr. J y Mr. K no se queda sólo en matar bicharracos putrefactos que intentan apoderarse de nuestro ya de por sí maltrecho planetita. También trae varios trucos... bueh, en realidad, son passwords. Como estas que te damos a continuación.



Selección de nivel: BACKSTAGEPASS
Matar con un solo golpe: MARRYMEALECKS
Modo Turbo: RUNSLIKETHEWIND
Nivel Bonus "Hotel": NICELITTLEEXTRA
Habilitar base de datos MIB: ADMINISTRATOR
Todas las secuencias FMV: HOTPEAS



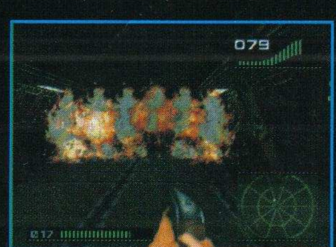
Estos bichitos fuleros se las van a ver negras...

Truco enviado por Eduardo Laureano Amaya (Capital Federal).

Nuestro querido amigo Eduardo nos ha mandado este super-truco para el Alien Trilogy... y cuando decimos "super" es porque se trata en verdad de una password genial: nada menos que la que te permite activar el menú de trucos del juego.



Menú de Trucos: En la pantalla de "Options", entrá a la opción "Passwords" e ingresá la siguiente palabra clave: ***1GOTP1NK8CIDBOOTSON****. Si la ingresaste de manera correcta, vas a salir automáticamente de esa pantalla. Ahora, salí de "Options" y vas a ver la nueva opción "Cheat Menu" en la cual vas a poder habilitar la Invencibilidad, todas las armas, las municiones ilimitadas y seleccionar el nivel en el que querés comenzar.*



Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Si tus neuronas ya no dan abasto tratando de dilusidar ese enigma que te carcome y te obliga a pasar largas noches en vela, haciendo que la falta de sueño y el desgano mermen tu rendimiento laboral o escolar y, lo que es peor (mucho peor) tus dedos no respondan a los mandos de tu joystick para Play... quedate tranqui, que nosotros estamos acá, cual angelical escuadrón de salvamento de video-adictos, je.

Escribinos a "Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina o a: correo_cp@maydaycomics.com
Las respuestas a los mensajes que nos hagan llegar vía e-mail van a ser publicadas en estas páginas.

Una pedido para todos los lectores: cuando escriban su dirección de e-mail, por favor háganlo con letra prolija porque, si no se entiende y la dirección sale mal publicada, no va a servir de mucho, ¿no? (Esto también serviría para toda la carta... pero, bueh... tampoco somos tan pretensiosos... además, nos encanta descifrar jeroglíficos).

ROBERTO G. BÜCHNER
Capital Federal.
Queridos creadores de la Club Play:
¿Cómo están? ¿Todo bien? Les cuento que me llamo Roberto, alias Sephirot, tengo 17 años y una Play desde hace cinco. Quisiera que me respondieran lo siguiente...
1) ¿Para cuándo la guía del Final Fantasy VII y del Castlevania: Symphony of the Night?
2) ¿Me conviene comprarme el Tales of Destiny 2?
3) ¿En cuánto tiempo pasó Adrián el Harry Potter? Yo lo pasé en 8 horas con el 95% completado.
4) ¿Quiénes de los que hacen la Club Play fuma y qué marca?
Chau y hasta siempre.
PD: Mi e-mail es sephirot101@hotmail.com para la gente que me quiera escribir.

Club Play: Un gusto tenerte en estas páginas, Roberto.
1) Es cierto: los dos son juegos re-grosos y nunca los publicamos. Así que es probable que aparezcan en alguna próxima Sección Clásicos.
2) Seguro.
3) En realidad, Adrián no lo jugó, sino que hizo la estrategia, que son dos cosas bien diferentes. Y hacer la estrategia de un juego lleva mucho más tiempo que jugarlo. Igual, según él, si lo hubiese jugado, seguro que lo pasaba en media hora (sí, claro).
4) Creo que el único fumador que queda en la editorial soy yo (los demás han ido traicionando la causa). Y fumo Marlboro (¿a qué se debe esta pregunta?).
Tu mail está publicado. Saludos.

DAMIÁN UÑATES
Capital Federal.
¡¡¡Afortunadas tardes, mis queridos amigos!!!:
Ante todo, hola. Soy Damián de Flores y tengo15 años. Les cuento que empecé a comprar la revista gracias a mi primo: cuando compré el Resident Evil 3 (recién salido), no entendía un carajo (¡y hasta llegué a querer cortar la soga de una puerta con el cuchillo!). Fue entonces que mi primo me dijo "Hay una revista chiquita que está llena de trucos y guías hasta en la contratapa". Yo fui y le dije al quiosquero "Eh, señor quiosquero, ¿no conoce tal revista?" y él me dijo "Sí, pibe... acá la tenés, te sale dos con cincuenta".
Quedé tan conforme con la revista que, hasta la fecha, no me falta ninguna.
Bueno, bueno... a las questions:
1) ¿Por qué en la revista número 35 pusieron una foto con un mouse y juegos de PC? ¿Van a sacar una revista que se llame Club PC? Por si la llegan a sacar, les mando un buen logo.
2) ¿Por qué en algunas guías varias palabras salen separadas con un guión? Ejemplo: Club Play #12, segunda página de la guía del TR4, segundo renglón: "de-recha"...
3) ¿Por qué Sibarita es tan rica?
4) ¿A quién van a votar?
5) Además de escribir la Club Play, ¿tienen otro trabajo o están todos los días del mes haciendo la revista?
6) ¿A la sección News no le podrían cambiar el nombre por "Croni Play"?
PD: ¡¡¡Vamo' los millo, carajo!!!

Club Play:
1) Pasamos a explicar: tenemos ...

Correo Club Play

que publicáramos sus cartas pronto. De todas formas, las tres que enviaste surtieron efecto, je.
1) Y... al español. A nosotros también nos molesta un poquito, pero lamentablemente, para los desarrolladores y distribuidores de videojuegos, el mercado de habla hispana más rentable es el español. Ahora, si nuestros amigos mexicanos decidieran meterse en este terreno sería fabuloso... con los fantásticos dobladores que tienen, sería una delicia jugar juegos en castellano.
2) Entre 90 y 100 horas (suponemos).
Saludos para vos, Juan.

LORENA Y ALEJANDRO SALVIA
San Justo, Buenos Aires.
Hola, Club Play:
Somos Lorena y Alejandro Salvia, de San Justo, y les queríamos hacer una pregunta...
En el Resident Evil 2, durante la parte B de Claire, ¿en dónde está el encendedor? Nosotros leímos las estrategias de la CP#20 y decía así: "El encendedor está en el archivo con la escalera (cerca del área en la que viste la escena animada del licker en la misión A)".
Nosotros creemos que es una puerta, al lado de la escena animada del primer licker, pero no podemos abrirla. ¿Cómo hacemos?
¡Muchas gracias y sigan así!

Club Play: ¿Una sola preguntita? Bueno...
Para abrir esa puerta necesitás la "Spade Key". La podés encontrar en la misma estatua en la que León la encontró usando la Unicorn Medal (en la sala principal de la comisaría).
Un gran saludo para ambos.



DIEGO H. MEDRANO
José C. Paz, Buenos Aires.
Queridos amigos de la Club Play:
Me llamo Diego, tengo 13 años y es la primera vez que les escribo. Les diré que son unos capos totales y majestuosos. Ahora, mis preguntas...
1) En la CP#36, la estrategia del Legacy of Kain: Soul Reaver, en la Catedral Silenciosa (más o menos en la mitad), hay una parte en donde tenés que ubicar los bloques con las figuras de hombres con cuatro manos. Hay un bloque a la izquierda que no coincide con ningún agujero. ¿Qué hago?
2) El Game Shark, ¿es parecido a la Memory Card? ¿Se pone en la ranura de la Memory?
3) Como me he perdido números de la CP por falta de dinerillo, pregunto: ¿pasaron trucos del Crash Bash? Si no es así, ¿podrían pasar unos cuantos?
4) El Final Fantasy VIII, ¿es mejor o peor que el Final Fantasy VII?
5) Cristian (un amigo) me pidió que les pidiera el número telefónico de Paula. ¿Me lo podrían pasar para él?
Bueh, no los jodo más.
¡Chau! ¡Good Bye! ¡Sayonara!
PD1: Aguante Adrián Carrión y el mejor de todos, Alejandro Prieto.
PD2: Aguante Boca, la PlayStation, la Club Play y el animé.

Club Play: Gracias por lo de "majestuosos" (aunque, si pasaras media hora en esta editorial, te darías cuenta de tu error, je).
1) Si el bloque no encaja es porque uno de los que pusiste antes está mal ubicado. Ponelos a todos en hilera y mirá cuál coincide con el respectivo hombre de cuatro manos y cuál no. Tené en cuenta que, cuando coloques un bloque, éste debe hacer un sonido que te confirma si está bien puesto.
2) No, el Game Shark se coloca detrás de la Play. De todas formas, las consolas más nuevas (como la PS One y la PS2) no tienen estos slots atrás, sino que, en ellas, hay que utilizar la versión del Game Shark en CD. Igual, atenti porque muy pronto vamos a sacar un informe especial sobre qué son los Game Sharks y cómo se usan, redactado por la incomparable prosa de nuestro eterno Adrián Carrión, por supuesto.
3) Los trucos del Crash Bash fueron publicados en la CP#25.
4) En cuanto a gráficos, es mejor, por supuesto (porque es más nuevo). Pero en lo que respecta a historia, combates, secretos, personajes y monstruos son exactamente tan buenos el uno como el otro.
5) Este... ejem... Si vos pensás que yo soy "el mejor de todos", no podés andar pidiendo para tu amigo el teléfono de Paula... porque, casualmente, es también el mío... ¿se

níamos, casualmente, esa noble intención. Pero los hechos ocurridos en nuestro querido y maltrecho país desde aquel momento a los han impedido poder llevar esa idea adelante. Lástima. De todas formas, gracias por el logo.

2) A vos te gustan las preguntas jodidas, ¿no? Eso es, simplemente, algún que otro errorcillo sin importancia. Al fin y al cabo, lo que importa es lo que se dice, no cómo se lo dice, ¿no? (Je).

3) ¡Yo sé por qué! Uy... guarda... ¡Se viene el techo abajo! ¡Se viene..! ¡Ahhh!

4) ¿Votar? ¿Qué, hay candidatos?

5) Yo, por ejemplo, trabajo de guardavidas en la pileta de un geriátrico (con patito inflable y todo) y Adrián canta las bolillas de la lotería por las noches (tenés que verlo peinadito a la gomina y con trajecito rococó, bermudas y medias tres cuartos).

6) Como poder, podemos. El tema es que no tenemos ganas (de vagos que somos, nomás).

PD: ¡Aguante el Rojo!

LUCIANO MACIEL
Quilmes, Buenos Aires.

Queridos amigos de la Club Play:

Me llamo Luciano, tengo 11 años y vivo en Solano. Me gustan los RE y tengo una PSX. Vamos a las preguntas...

1) ¿Saldrá algún RE nuevo para la PSX o para la PS2?

2) Tengo una pregunta que me corre por las venas y las neuronas, ¿el RE3 Nemesis es el 2 o el 3? Porque la historia se parece a la del 2... En realidad, debería ser el 2.

3) ¿Me podrían decir de qué se trata el RE Gun Survivor? ¿A quién se maneja? ¿En dónde se desarrolla? Es que me lo quiero comprar, pero capaz que es una cagada con todas las letras.

4) ¿Podrían pasar las estrategias del Silent Hill y del Syphon Filter?

PD1: Aguante el Rojo, aguante Adrián Carrión y el capo de Alejandro Prieto.

PD2: Pasen trucos (no Game Sharks o estrategias, ¡trucos!) del Resident Evil 1.

Club Play: ¿Cómo anda, amigazo? Bienvenido al Correo Club Play.

1) Sí, se viene el Resident Evil On-Line para PS2 y en este mismo número vas a encontrar un informe especial sobre él.

2) Al Nemesis (así, sin acento porque está en inglés) nosotros lo llamamos RE3 porque es el tercer juego que salió de esta saga. De todas formas, la historia está ambientada antes de los sucesos del RE2.

3) El juego arranca con un accidente de helicóptero, el cual deja a tu personaje sin memoria, en un lugar que no tiene nombre. A partir de ahí, a medida que vayas avanzando en el juego, vas a ir averiguando quién sos, qué hacés ahí y de dónde corno salieron todos esos zombies. Pero lo más jodido es que en este juego no se puede grabar y, si te matan, lo tenés que empezar de cero otra vez.

4) Ambas estrategias fueron publicadas allá lejos y hace tiempo: la del Syphon Filter en las CP#3 y #4 y la del Silent Hill en la misma CP#4 (estamos hablando de marzo y abril de 1999).

PD1: ¡Eso! ¡Aguante el Rojo y aguante yo! (y Adrián también).

PD2: El RE1 no tiene trucos, sino elementos, objetos y posibilidades que se habilitan luego de que uno pasa la final.

JUAN OLIVARES
Capital Federal.

Querida, adorada y copada Club Play (y también sus lectores):

Yo decir mucho, revista poco espacio, yo breve.

Primero, los felicito por la revista y por lo del Top 10. Me recopa la idea de saber cuáles son los mejores juegos de Play según quienes saben (los adictos, je). Felicito al juegazo del Metal Gear Solid... lástima que lo conocí hace poco.

1) Con respecto al Final Fantasy X, me parece buenísimo que los personajes hablen, pero hay algo que me molesta... ¿Va a salir traducido al castellano o al español?

2) Si bien al pasar un juego tal vez lo vuelvo a jugar, a esta altura los FF se me hacen cortos. En mi caso, tardo entre 50 y 80 horas... ¿En cuánto tiempo calculan que alguien intermedio pueda terminar el juego?

No quiero alargarla, así que me despido. Y les digo a quienes no conocen el Final Fantasy que no tengan miedo y se compren alguno (recomiendo el FFIX). Es que creo que mucha gente no lo compra porque son varios CDs (aunque me sorprendió y me gustó que en el Top 10 figuren los tres FF de Play). Saludos y sigan así.

Club Play: Tú no breve. Tú extenso y nosotros tener que cortar carta. ¿Tú breve? Tú borracho... (Nosotros bromear, tú entender, je, je). Fuera de joda, queremos pedirte disculpas por publicar tu carta tan tarde. Suponemos que entenderás que, luego del imprevisto "descanso" que tuvimos que tomarnos, las cartas atrasadas en nuestra editorial se fueron acumulando y en ninguno de esos casos hemos podido cumplir con lo que muchos nos pedían: entiende? (Hay anillo de por medio, je).

Chau, Diego. Un abrazo

Correo Club Play

MARCELO GUSTAVO DELORENZI
Florencio Varela, Buenos Aires.

¡Hola, genios de Club Play!:

Se preguntarán "¿Por qué genios?". Es porque, gracias a Dios, se les ocurrió hacer una revista sólo de PlayStation. Bueno, me llamo Marcelo, soy de Florencio Varela y tengo 12 años. Quería hacerles unas preguntas...

1) ¿Es cierto que los juegos de PSX también sirven en la PS2?

2) Por favor, ¿saben algún truco para el Worms Armageddon?

3) ¿Habrá algún otro Jurassic Park para Play 1?

Bueno, eso es todo lo que tengo que preguntar. Ah, les voy a hacer una sugerencia: si quieren, en las próximas ediciones, podrían hacer una sección de trucos para juegos de la A a la Z. Bueno, amigos... chau y que les vaya bien.

Club Play: Mi estimado Marcelo, cuando alguien nos dice "genios" nosotros nunca preguntamos por qué (a ver si lo piensa dos veces y se retracta).

1) Sipi. Una lectora de DVD puede leer tranquilamente un CD. Así que, si por esas grandes casualidades de la vida te podés comprar una PS2, vas a poder jugar en ella todos tus viejos juegos de PSX.

2) El Worms Armageddon es uno de esos pocos juegos que no tienen trucos (excepto Game Sharks). Los objetos y opciones especiales se habilitan a medida que vas cumpliendo misiones.

3) La verdad, creo que no. En todo caso, sería para PS2, pero tampoco hay novedades al respecto.

Vamos a tener tu sugerencia en cuenta. Te mandamos un gran saludo, Marcelo.

DARÍO LEONARDO VERÓN
Ituzaingó, Buenos Aires.

Ídolos de la Club Play:

Quiero agradecerles que hayan publicado mi carta y también decirles que su revista es la mejor de la Argentina: no hay otra como la de ustedes. Todo el staff de la Club Play está hecho de capos. Dejo mi dirección de e-mail para que me escriban fanáticos del manga, el animé y la Play: dario_tamer@yahoo.com.ar. Mariana Rial Yepsen me dijo que le publiquen su dirección de e-mail, ya que la que salió en la revista no era correcta. Su mail es violet_marian@yahoo.com.ar. Así que, por favor... ¡escríbannos! Bueno, ahora a las preguntas...

1) ¿Va a salir el FFXII?

2) Me dijeron que el láser de la PS2 se arruina en el término de un año debido al movimiento que hace de arriba hacia abajo. ¿Es cierto eso? Yo creo que no.

Bueno, me dejo de joder, diciéndoles que nunca cambien porque así van ES-PEC-TA-CU-LAR.

Club Play: ¿Sos amigo de Mariana? ¿Cómo anda la doña? Hace tiempo que no tenemos noticias de ella. Bueh, ambas direcciones ya han sido publicadas (correctamente, esperamos).

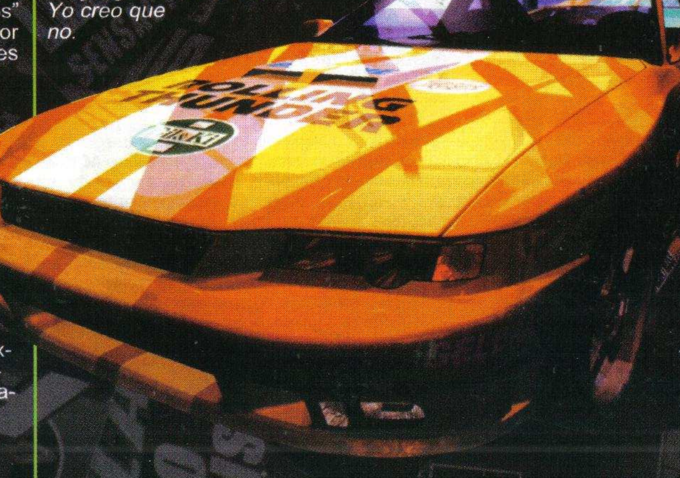
1) Sí. Se va a llamar Final Fantasy X-2

2) Eso no es verdad. Lo que pasa es que los chips que les instalan a estas consolas para que puedan leer juegos piratas terminan por dañar el láser. En términos generales, la vida útil del láser de la PS2 (que debe rondar, presumimos, en los cinco o seis años, dependiendo de cuánto se use) se termina acortando a la mitad.

Gracias por los elogios, Darío. Un gran abrazo (y un besito para Mariana).

Que se va el cartero, que se va, que se va...

club play



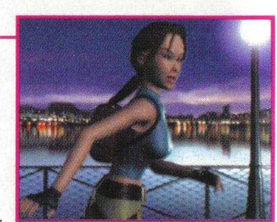
Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

Y LARA NO APARECE...
El nuevo Tomb Raider se hace esperar.

Parece que cada vez que un título levanta polvareda y mantiene a una enorme cantidad de jugadores y eventuales compradores con una gran expectativa, algo siempre pasa para que las cosas salgan mal. Y ese es el caso del *Tomb Raider: Angel of Darkness*. Según el vocero oficial de Eidos Interactive, han existido ciertos "inconvenientes" en la realización del juego por lo que la nueva aventura de Lara (esta vez para PS2) no salió al mercado en noviembre de 2002 como estaba previsto. Según esta misma fuente, el juego estará en la calle para este mes de febrero de 2003... si es que todo sale bien, por supu. Así que, fans y fieles seguidores de Larita: habrá que esperar y cruzar los dedos para que su grácil cuerpecito desfile nuevamente en nuestra tele lo antes posible.



¿Vos la viste a Lara? Yo todavía no...

OTRA PIÑA PARA EIDOS
La empresa respondió a las críticas sobre el Hitman 2.

Se ve que estos últimos tiempos no han sido del todo tranquilos para la británica Eidos Interactive. Y es que luego de posponer la salida del *Tomb Raider: Angel of Darkness* (mirate la info anterior), ahora tuvo que hacer frente a una grave crítica por parte de varios sectores internacionales. La cosa viene con el *Hitman 2*, el juego que Eidos e IO Interactive ya sacaron para PS2, PC y XBox, y que se apresta a salir para la GameCube. El problema consiste en que este juego muestra a los Dalits, una población religiosa de la India, como seguidores de un culto maléfico y a los Sikhs, otro grupo étnico-religioso indio, como los malos a los que hay que reventar en los propios lugares sagrados de los Sikhs. Esto produjo gran indignación por parte de The Sikh Coalition y otros grupos internacionales relacionados con este pueblo de la India, los cuales protestaron fuertemente por la forma en que son tratados y mostrados en el *Hitman 2*. En su comunicado, Eidos sostuvo que, junto a IO Interactive, está respondiendo *"de una manera social y comercialmente responsable al quitar del sitio web oficial de Hitman 2 toda imagen o contenido relevante, tomando medidas para modificar el juego en todas sus plataformas y adaptando la próxima edición del mismo, prevista para la plataforma GameCube de Nintendo"*. El comunicado también declara que Eidos Interactive ha aprendido la lección y que *"mantendrá y mostrará respeto cultural, religioso y étnico en sus futuros productos"*. Parece que los pibes de Eidos le pifiaron fulero esta vez...

Eidos jamás imaginó que el Hitman 2 le iba a traer semejantes problemas.

NEO A LA CARGA
Se viene el nuevo juego de The Matrix.

Infogrames y Shiny ya se encuentran trabajando en el nuevo juego de *The Matrix*, el cual tiene hoy en día el tentativo nombre de *Enter The Matrix*, ya que abarcaría no sólo la primera película de Neo, Morpheus y Trinity, sino también la segunda: *The Matrix Reloaded*. Según la misma gente de Infogrames, el juego saldría a la venta para mayo de 2003, junto al estreno mundial de la película. Y, además, hicieron mucho hincapié en el hecho de que este juego tendrá las voces de los principales actores del film (aunque no aclararon quiénes) y que la historia está adaptada por los mismísimos hermanos Wachowski, los directores de ambas películas. Como ves, el nuevo juego de *The Matrix* pinta para ser una maravilla... aunque casi seguro que va a salir para PlayStation 2, no para PS One.



En el nuevo juego tienen activa participación los directores y actores de ambas películas.

EL CRÍMEN SÍ PAGA EN GRAN BRETAÑA
El Grand Theft Auto: Vice City ya es récord de ventas.

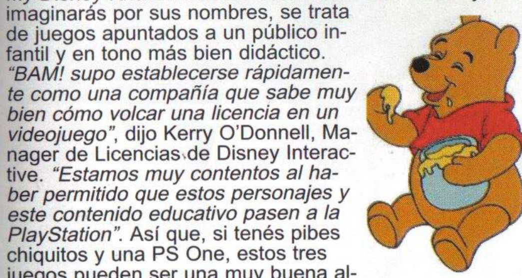
El nuevo gran título de Rockstar Games, *Grand Theft Auto: Vice City*, la secuela del fabuloso *GTA3*, se ha convertido en el videojuego de más rápida venta en la historia del Reino Unido, con un increíble récord de 250.000 copias vendidas en **los dos primeros días** de comercialización. Para que te des una idea de lo que estas cifras significan, el récord anterior lo ostentaba el *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, con 120.000 copias vendidas durante la misma cantidad de días.

Pero la cosa no queda acá. Mientras el *Vice City* hace de las suyas en los comercios, su hermano mayor, el *Grand Theft Auto 3* (al cual le llevó dos semanas llegar a las 100.000 copias vendidas) se acaba de convertir en el primer juego en vender más de un millón de copias en la historia de Gran Bretaña (lo cual le llevó un poco más de un año). El *GTA3* será el primer juego que reciba el Diamond Million Seller Award por parte de la ELSPA (European Leisure Software Publishers Association, algo así como la asociación europea de productores de videojuegos). Y muchos aseguran que su sucesor conseguirá ese mismo premio en una menor cantidad de tiempo. Bien por Rockstar.

El GTA Vice City y el GTA3 rompen récords y hacen historia.

TRES NUEVOS JUEGOS DE DISNEY
BAM! llegó a un acuerdo con Disney Interactive.

BAM! Entertainment anunció que se encargará del manejo, publicación y distribución de tres de los nuevos juegos que Disney Interactive tiene planeado lanzar para PS One. *Winnie the Pooh's Preschool*, *Winnie the Pooh Kindergarten* y *My Disney Kitchen* son los tres títulos en cuestión y, como te imaginarás por sus nombres, se trata de juegos apuntados a un público infantil y en tono más bien didáctico. *"BAM! supo establecerse rápidamente como una compañía que sabe muy bien cómo volcar una licencia en un videojuego"*, dijo Kerry O'Donnell, Manager de Licencias de Disney Interactive. *"Estamos muy contentos al haber permitido que estos personajes y este contenido educativo pasen a la PlayStation"*. Así que, si tenés pibes chiquitos y una PS One, estos tres juegos pueden ser una muy buena alternativa para que aprendan jugando... eso sí: tienen que dominar el inglés (y, bueh... siempre hay algún inconveniente, ¿no?).

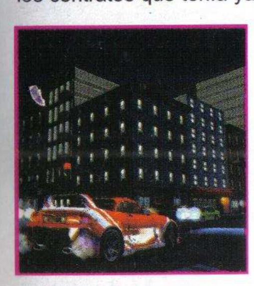


El osito más famoso de Disney ayuda a aprender con la Play.

TAKE-TWO COMPRÓ A ANGEL STUDIOS
Los creadores de The Midnight Club ahora se llaman Rockstar San Diego.

Take-Two Interactive, los padres de la recontra exitosa Rockstar Games (creadores de *Max Payne*, *Grand Theft Auto 3*, *Grand Theft Auto: Vice City* y *State of Emergency* entre otros), siguen creciendo. Ahora han comprado a Angel Studios, la empresa que desarrolló *The Midnight Club* y la saga de *Smuggler's Run*. Y en una movida similar a la que llevó a cambiar el nombre de DMA Design en su momento, Angel Studios ahora pasará a llamarse Rockstar San Diego.

El acuerdo se llevó a cabo luego de un pago de 28 millones de dólares y Angel Studios (perdón... Rockstar San Diego) continuará trabajando en *The Midnight Club 2* y en otros títulos aún no anunciados para Rockstar, mientras cumple con los contratos que tenía ya firmados con otras empresas (como el desarrollo de *Red Dead Revolver*, para Capcom). El fundador de Angel Studios, Diego Angel, sostuvo que *"estamos muy contentos de poder unirnos al equipo Rockstar. Rockstar hace el tipo de juegos que a nosotros nos gusta jugar y disfrutaremos mucho desarrollándolos. Con nuestra creatividad y talento técnico y la probada capacidad de Rockstar para producir, promocionar y vender sus productos, estamos seguros de que podremos crear software de entretenimientos de calidad internacional durante muchos años"*. Todo dicho, ¿no?



The Midnight Club ha cambiado de dueño... pero no de creador.

Los últimos lanzamientos
¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

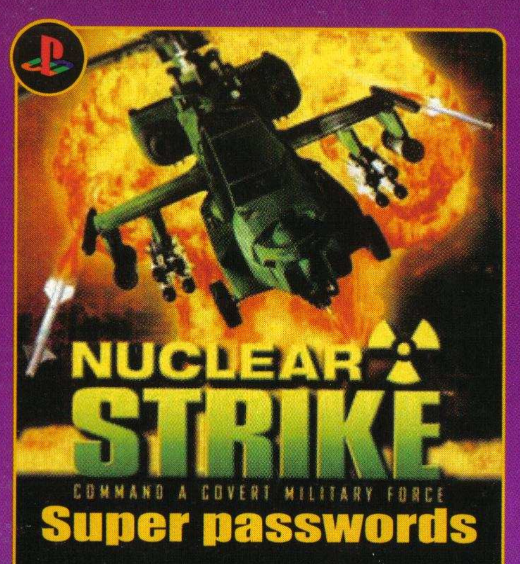
PSX:
- **Winnie The Pooh: Kindergarden** *(Aventuras - USA)*
- **Winnie The Pooh: Preschool** *(Aventuras - USA)*
- **Spec-Ops: Airborne Comando** *(Acción-USA)*
- **Dancing Stage Party Edition** *(Arcade / Baile - USA)*
- **Shrek: Treasure Hunt** *(Aventuras - USA)*
- **Austin Powers Pinball** *(Arcade - USA)*
- **Kido Butouden G-Gundam** *(Lucha - Japón)*
- **NBA Shootout 2003** *(Deportes - USA)*

PS2:
- **Breath Of Fire 5** *(RPG - Japón)*
- **Shinobi** *(Acción - USA)*
- **Fighter Maker 2** *(Lucha - USA)*
- **Mortal Kombat Deadly Alliance** *(Lucha - USA)*
- **Shrek: Super Party** *(Minijuegos - USA)*
- **Spyro: Enter The Dragonfly** *(Aventuras-USA)*
- **James Bond 007: Nightfire** *(Acción - USA)*
- **Rocky** *(Lucha - USA)*
- **FIFA Soccer 2003** *(Deportes - USA)*
- **Minority Report** *(Acción - USA)*
- **Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast** *(Acción - USA)*

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:
1- Harry Potter And The Chamber Of Secrets
2- Pink Phanter: Pinkadelic Pursuit
3- FIFA 2003
4- Winning Eleven 2002 World Cup
5- Spec-Ops: Airborne Comando
6- Shrek: Treasure Hunt
7- Tony Hawk's Pro Skater 4
8- World Rally Championship
9- Mazinger Z
10- Treasure Planet

PS2:
1- Mortal Kombat Deadly Alliance
2- Lord Of The Rings: Fellowship Of The Ring
3- Tony Hawk's Pro Skater 4
4- Shrek: Super Party
5- Shinobi
6- Hot Wheels Velocity
7- Spyro: Enter The Dragonfly
8- Harry Potter And The Chamber Of Secrets
9- Hitman 2
10- Medal Of Honor Frontline



Super passwords

Trucos enviados por Andrés López (15 años - Capital Federal).

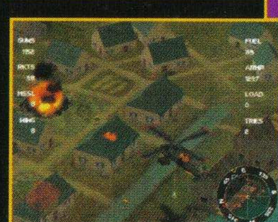
Nuestro buen amigo Andrés nos hizo llegar estos excelentes trucos para el no menos excelente Nuclear Strike. Y la cosa viene completita, completita: hasta nos mandó las passwords para los niveles...

Cuatro "Continues": PHOENIX
Cinco "Continues": WARRIOR
Salud ilimitada: LAZARUS
Municiones ilimitadas: GOPOSTAL
Sin enemigos en la primera misión: AVENGER
Modo reconocimiento: EAGLEEYE
Reducir el consumo de combustible: MPG
Más velocidad: WARPDRIVE

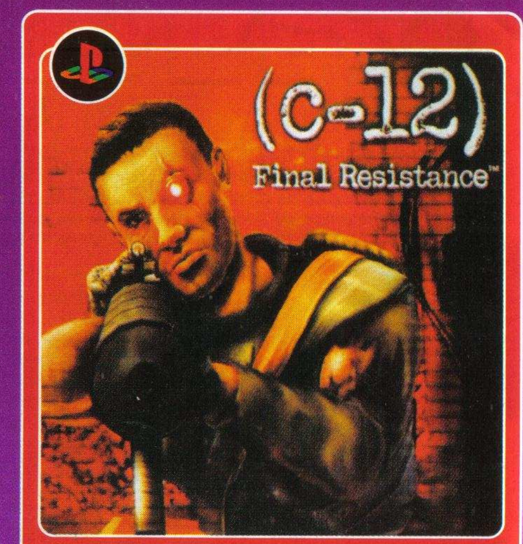
Passwords para los niveles:
Nivel 2- CUTTHROATS
Nivel 3- COUNTDOWN
Nivel 3b- PLUTONIUM
Nivel 4- PUSAN o MACARTHUR
Nivel 5- ARMAGEDDON
Nivel E3 (Bonus)- LIGHTNING



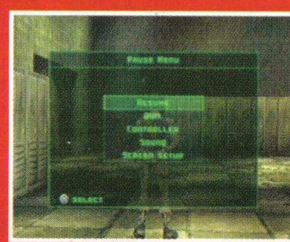








Tres trucos, tres





Para ingresar estos tres trucos (que, por otra parte, no son unos truquitos cualquiera, sino verdaderos supertrucos... para que le saques el jugo a este juego a más no poder, je) tenés que, en medio del juego, poner pausa, mantener presionado L2 y, sin soltar este botón, ingresar la secuencia de botones para activar el truco que elijas...

Invencibilidad: ↑, ←, ↓, →, ▲, ■, ✕, ●.
Todas las armas: ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ●, ✕.
Escudo: ↑, ←, →, ▲, ■, ●.

El Ojo Clínico

El Ojo Clínico

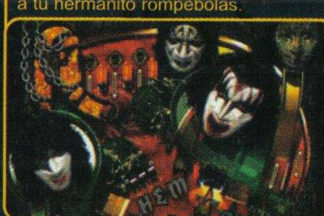
Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Por Adrián Carrión

Juego: KISS PINBALL - 2.50

Empresa: Tarantula Studios.
Referencia: Pro Pinball.
Género: ¿Hay? Si lo hay sería...Pinball (o flipper, como le decimos por estas pampas).
Idioma: Inglés.
Comentario: Si sos lo más adicto que hay en lo que a flippers se refiere, puede ser que el juego te atraiga. Pero si sos fan de Kiss... seguí siendo fan de Kiss, pero sin Kiss Pinball. Igual, si lo comparamos con el FPS de Kiss que salió para la Dreamcast, no sabemos con cuál quedarnos...

Presentación: 4,50 - Kiss, Kiss y más Kiss. Lo que más sobresale es la pésima calidad de la música (¿Lo podés creer? ¿Un juego dedicado a Kiss que no tenga buena calidad de sonido? ¿Es necesario seguir jugando? Ufa...).
Gráficos: 3,00 - Mucho no hay que mirar, por eso nuestro "ojo clínico" se agudiza un poco más. El diseño de la mesa zafa, es igual al resto de los flippers comunes, más las caripelas de los pibes de Kiss. Además, cuando hay más de dos bolas en la mesa, ¿adiviná que? ¡Siiiiii! ¡El juego se pone lento! Imaginate en tu mejor Multiball con todas las bolas que corren un 25% menos de lo común. ¿Tengo que seguir jugando? 'ta bien...
Sonido: 4,00 - Lo más copado son los riffs que suenan en medio del juego. La calidad en general da lástima.
Jugabilidad: 4,00 Estamos siendo generosos. Hay dos puntos que no deben pasar en un juego de flippers. 1) Se pone lento en Multiball. 2) ¿Por qué se mueve la cámara? ¡Casi no podemos ver dónde va a caer la bola!
Torneos: 8,00 - Por suerte, tiene varios modos de juego.
Diversión: 3,50 - A todo lo que leíste arriba agregale (mejor, sentate) que **sólo tiene dos tablas para jugar**.
Puntaje: 2,50 - Tenés que ser muy fana del flipper para tocarlo.
Consejo: Hacé que el CD haga de espejo reflejando la luz solar en el piso para poder jugar con tu gato o tu perro o, por qué no, para entretener a tu hermanito rompebolas.





Juego: C-12 FINAL RESISTANCE - 4,50

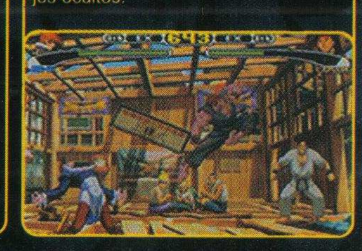
Empresa: SCE Studios Cambridge.
Referencia: Se parece al Syphon Filter porque el tipo tiene un arma.
Género: Acción en tercera persona.
Idioma: Inglés.
Comentario: C-12 Final Resistance es un título que presenta muy pocas opciones de juego. Intenta ser un Tomb Raider con algo de Syphon Filter, y termina siendo un... C-12 Final Resistance (realmente, no tiene comparación).

Presentación: 6,00 - Tranqui.
Gráficos: 5,80 - El diseño de los personaje principal es lo más destacado. El resto es una serie de niveles aburridos y enemigos que parecen diseñados por un nene de tres años. En cuanto a la calidad, está bien, pero debería tener mucho más detalle para destacar en este género.
Sonido: 4,00 - Los FX del juego son un desastre. Fijate qué, si escuchás los disparos del C-12 y después escuchás los "super efectos" del milenario 1942, casi no encontrás diferencias (falta el silbato de fondo). Las voces están muy bien, pero de la música, mejor no hablar...
Jugabilidad: 3,00 - El principal problema que se presenta en este punto es el sistema de pelea que tiene tu personaje. Una especie de lock-on versión trucha, porque el botón para trabar la mira también es el botón para el *strafe* (caminar de costado). Esto hace que, cuando quieras esquivar algún disparo, pierdas la mira automática, teniendo que, manualmente, trabar la mira otra vez.
Historia: 6,50 - Los extraterrestres invadieron la Tierra y a vos (Riley Vaughan) te encajaron un brazo biónico y un ojo con mira láser para que los elimines a todos.
Diversión: 5,00 - Si te las ingeniás un poco y si te acostumbrás a la triste jugabilidad, puede ser que superes las dos horas de juego.
Promedio: 4,50 - Si te animás...
Consejo: Si te acercás de a poco a los enemigos, los vas a ver parados y ellos no te van a ver. Usá la mira manual para eliminarlos.

Juego: CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO - 9.00

Empresa: Capcom Entertainment.
Referencia: Capcom Vs. SNK Pro (DC / Arcades).
Género: Lucha 2D.
Idioma: Inglés.
Comentario: ¡¡¡Ahaháaaaa!!! Nadie se lo esperaba, ¿no? Si lo comparamos con la versión de DC (obviando que la calidad gráfica no puede ser la misma), está muy bien hecho el traspaso de una consola a otra.

Presentación: 9,00 - Al mejor estilo Capcom, agradable a la vista y buen sonido.
Gráficos: 8,50 - Sin mirar para arriba (por la DC), el diseño de los niveles es muy groso. Los personajes son muy detallados y las escenas animadas no son de máxima calidad pero son presentables.
Sonido: 7,00 - Mantiene la música y los saludos de la versión de DC.
Jugabilidad: 9,00 - Podés jugar con dos tipos de formas de juego: 1) Técnicas de SNK como golpe doble, rodar (o pasarse de lado), tener especiales ilimitadas cuando te queda poca energía, salto largo y las cosas típicas del The King Of Fighters '98 en general. 2) Tres niveles de especial que se carga mientras golpeamos al enemigo, *reversals*; los personajes pueden correr y todas las ventajas que nos da el estilo de lucha de Street Fighter Alpha 3. Los controles son óptimos para la imaginación "combera" que sólo puede tener un fana del género.
Historia: 2,00 - Para nada sólida. Con sólo ver los finales te das cuenta.
Diversión: 9,00 - Adictivo al mango. Sin contar que tenés 34 personajes que vienen del The King Of Fighters (Art Of Fighting - Fatal Fury), Street Fighter y DarkStalkers, más calidad y gran variedad de modos de juego.
Promedio: 9,00 - Solo o con amigos, debés probar un poco de CvS.
Consejo: El Trainning Mode trae un completo tutorial sobre cómo son los movimientos de cada luchador. Los puntos sirven para comprar personajes ocultos.





Juego: SPYRO: ENTER DE DRAGONFLY - 7,10

Empresa: Check Six Games.
Referencia: Spyro: Year Of The Dragon.
Género: Aventuras en 3D.
Idioma: Inglés.
Comentario: Es el mismo Spyro de siempre con la misma base de siempre: juntar ocho millones ciento noventa y cinco mil cuatroscientas veinticuatro gemas para cumplir los objetivos.

Presentación: 6,00 - Introducción en la historia. Gráficos cool y sonido cool, aunque esperábamos algo más de imaginación.
Gráficos: 5,50 - Las escenas están bien y los gráficos en el juego son muy estables. Pero, a nuestra forma de ver, nos parece mal que continúen con las mismas texturas que en los Spyro de PSOne. ¡El mundo de Spyro no puede ser así en PS2! La verdad, debería ser mejor ya que es otra empresa la que lo realiza.
Sonido: 7,00 - Buenas voces. Los temas musicales son muy variados y divertidos, y le dan una ambientación *funny* al juego que pega muy bien con Spyro. No nos convence mucho el ¡¡¡Chhhhuffffffff!!! que hace Spyro a la hora de escupir fuego.
Jugabilidad: 9,50 - La mejor jugabilidad que te puede dar un juego de aventuras de esta envergadura. Ahora, además de fuego, podés escupir hielo, electricidad o burbujas.
Historia: 2,00 - La misma de siempre pero con algunas modificaciones. En vez de conseguir huevos, tenés que atrapar *dragonflies* (libélulas). También tenés personajes nuevos.
Diversión: 8,00 - Muchos minijuegos, nuevos vehículos para manejar (tanques y OVNIs entre otros).
Promedio: 7,10 - ¿Te gusta Spyro? ¿Te quedaste con más ganas del Spyro 3? El juego es tuyo. ¿Querés ver a otro Spyro renovado ahora que está en PS2? Sentate y esperá a que se te pase.
Consejo: No abandones un nivel sin asegurarte de que agarraste todo lo que hay en él (para no tener que volver después).





Juego: X-MEN: NEXT DIMENSION - 8,70

Empresa: Paradox Development.
Referencia: X-Men Mutant Academy 2.
Género: Lucha 3D.
Idioma: Inglés.
Comentario: Si ya conocés la saga de X-Men en PSOne, este es **el** juego que esperás. Combos, personajes y, sobre todo, historia X-Men.

Presentación: 8,00 - Buenos gráficos. Las escenas de lucha te enchufan al mango para reventar culos mutantes por todos lados.
Gráficos: 7,50 - El diseño de los nieveles se zarpan en detalles. Los fondos interactivos y escenarios grandes elevan la calidad del juego. El diseño de los personajes es bastante bueno; de hecho tenés para sacar distintos trajes para un mismo luchador. Con respecto a los movimientos y poses de victoria, pasa lo mismo que en los X-Men anteriores: carecen de variedad.
Sonido: 7,00 - La banda sonora es un caño y de muy buena calidad. Las voces no son muy buenas que digamos y, además, son muy repetitivas.
Jugabilidad: 7,50 - Obviamente, tenés combos largos de 20 o 30 golpes, supersaltos, especiales de la hostia y todos los controles estandar aptos para el consumidor experto.
Historia: 8,50 - El modo Story presenta una entretenida historia aportando datos importantes a la saga de comics ya conocida.
Diversión: 9,00 - Si jugás solo, tenés una parva de secretos por sacar, como pantallas, personajes, trajes alternativos y películas que te van a mantener entretenido por un muy buen rato; pero si tenés amigos para darte de trompadas jugando al X-Men: Next Dimension, la vas a pasar mucho mejor.
Promedio: 8,70 - Es una muy buena elección a la hora de comprar un juego de lucha.
Consejo: Pasá la final en modo Arcade con distintos personajes para sacar trajes y pantallas. El modo Story también te permite habilitar secretos.

Juego: SHINOBI - 7,50

Empresa: Overworks - SEGA.
Referencia: Tenchu (con mucha menos estrategia).
Género: Acción.
Idioma: Inglés.
Comentario: ¿Te acordás del antiguo Shinobi? En esta versión para la negra se trató de guardar algunos aspectos del juego original. Vamos a ver qué tal está.

Presentación: 7,00 - Algo de introducción en la historia. En general, está muy buena.
Gráficos: 7,00 - Los personajes son un caño, al igual que las escenas, pero el diseño de los niveles llega a ser algo repetitivo.
Sonido: 9,00 - Muy buenos FX y ambientación. La música tiene ese aire al primer Shinobi que queda muy bien.
Jugabilidad: 8,50 - Mucha movilidad y cosas muy copadas como el Stealth Dash con el que te podés desplazar por cortas distancias casi instantáneamente, o el hecho de poder correr por los muros. La cámara a veces trae problemas cuando corrés por las paredes, porque no sabés en dónde caés, y en ciertos niveles hay muchos pisos falsos en los que las cosas necesitan ser más que precisas. A la hora de achurar ninjas zombies, casi no hay problema.
Historia: 4,00 - No es muy sólida. En gran parte mantiene el estilo de juego de los viejos arcades (los niveles numerados y pantallas lineales para enfrentarte con todos, entre otras cosas).
Diversión: 8,00 - La nuevas cosas que trae enriquecen su jugabilidad (la espada maldita, el Stealth Dash, correr por las paredes, etc.). En algunos niveles se pone jodido.
Promedio: 7,50 - Es jugar al antiguo Shinobi pero en la PS2. El juego no está mal pero, si quiero tener recuerdos de mi niñez con Shinobi, me bajo el MAME y lo termino. Si no conocés a Hotsuma y sus estrellitas va a ser una divertida opción para vos.
Consejo: Abusá del Stealth Dash cuando vienen de a muchos y largá un poco la mira automática.



Premio Eutanasia: Kiss Pinball

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

ULTIMA PARTE



DELINQUIR NUNCA FUE TAN LINDO (DIGITALMENTE HABLANDO, POR SUPUESTO)

Por Adrián Carrión

Sembrar el pánico entre la población. Asesinar a sangre fría a inocentes personas que caminan por las calles. Volar en mil pedazos los autos de la policía. Destruir. Torturar. Aniquilar. Aterrorizar. Matar... Todas estas simpáticas actividades están presentes en este ameno entretenimiento que hará las delicias de toda la familia, para que desde el dulce pequeñín hasta la candorosa abuelita puedan dar rienda suelta a toda su ira, su odio y su hambre de destrucción... Je.



- Menú de pausa.
- Cambiar cámara.
- Moverse/Manejar.
- Vista primera persona.
- Apuntar aut./Freno de mano.
- Cambiar arma (hacia la derecha)/Mirar hacia la derecha (+L1 mirar hacia atrás).
- Entrar y salir del vehículo.
- Pegar/Usar armas.
- Saltar/Frenar/Reversa.
- Correr/Acelerar.
- Ajustar cámara/Cambiar sintonía de radio.
- Cambiar arma (hacia la izquierda)/Mirar hacia la izquierda (+R1 mirar hacia atrás).

L3: Bocina (presionar rápido para encender la sirena).
R3: Mirar atrás tuyo.

Nota: Vas a ver que algunos ítems que están ubicados en el mapa no pueden ser vistos fácilmente. Simplemente, pasa porque el ítem está sobre el techo o dentro del lugar.

MAPA DE STAUNTON ISLAND

A PORTLAND
ZONA DE COLOMBIAN CARTEL
ZONA DE LOS YARDIES
A SHORESIDE VALE
ZONA DE LOS YAKUZA
A PORTLAND
ZONA DE LOS YAKUZA

REFERENCIAS

- ★ ESTRELLA DE POLICIA
- ● ENERGIA
- ● PASTILLAS
- ● ARMADURA
- ● PISTOLA
- ● UZI
- ● SHOTGUN
- ● AK-47
- ● LANZALLAMAS
- ● GRANADA MOLOTOV
- ● RIFLE

1. ESCONDITE
2. ASUKA'S CONDO
3. KENSI'S CASINO
4. PUNTO DE CONTACTO CON LOS YARDIES
5. LOVE MEDIA
6. PAN-LANTIC CONSTRUCTION
7. LIPS 106 FM
8. RISE FM
9. SHOPPING HALL
10. PHIL CASSIDY'S ARMY SURPLUS
11. AMCO. HQ
12. LIBERTY TREE OFFICES
13. ESTACION DE SUBTE
14. AMMU-NATION
15. OR-BIT
16. LIBERTY CITY POLICE HQ
17. FBI
18. CITY HALL
19. CARSON GENERAL HOSPITAL
20. LIBERTY MEMORIAL COLISEUM
21. CALLAHAM BRIDGE
22. 8-BALL'S BOMB SHOP
23. PARKER TUNNEL, ROCK AND SPLITWAY
24. PAY 'N' SPRAY
25. ASPATRIA FIRE STATION
26. BELLEVILLE PARK
27. GARAGE DE LOS YARDIE
28. YAKUZA DOGO
29. CARTEL HQ

STAUNTON ISLAND

ASUKA

Misión 1: Sayonara, Salvatore.
Efectivo: 25.000.

Salvatore va a salir del club de Luigi (en Portland; para saber la ubicación, tenés que tener la Club Play #3) dentro de tres horas (agarrá por el Callahan Bridge). Si todavía te quedó el Sniper de la misión anterior, esto va a ser una pavada. Esperá al norte del club de Luigi, afuera del auto (es importante que estés afuera porque, sino, te van a reconocer), apuntando con tu mira a la puerta del club. Cuando se cumplan las tres horas, Salvatore va a salir. Hacé que cabecee una bala y ya está (foto 1). Si no tenés un rifle de francotirador (porque gastaste las balas matando gente inocente o haciéndote el guapo con los ratis), podés ir a buscar uno que está en el techo del local situado a la derecha del Aspatria Fire Station, que está (oh, casualidad) en Aspatria. El truco para llegar ahí es saltar desde el puente que te lleva a Shoreside Vale (está cerrado, pero la parte que necesitás está habilitada), usando la banquina como rampa (foto 2). Si no te dan ganas de hacer todo este quilombo para matar a Salvatore, andá a Ammu-Nation que está en Staunton Island (en el barrio Newport), que ahí, por 10.000 cobres (morlacos... mangos... dólares, etc.), te dan un rifle nuevito-nuevito (de paso, comprate un escudo).





Misión 2: Eliminando a la posible competencia.
Efectivo: 15.000.

Pasá por Ammu-Nation y comprá granadas (una vez), armadura (también podés encontrarla ayudándote con el mapa que viene en esta revista) y un rifle (o andá a buscarlo donde ya sabés). Andá al Belleville Park, más precisamente en el pequeño lago que hay ahí y, sin acercarte mucho, ponele una bala a cada uno con el rifle (son dos y están en la pequeña "isla" del medio del lago). Luego, dirigite hasta donde hay una camioneta negra cerca de la boca de subte, en Bradford Point, y tirale una granada para que explote. Ahora, andá al Casino de Kenji y entrá al estacionamiento (en cuanto lo hagas, seguí un poco más y vas a ver una bajada en espiral). Bajá de tu auto y subí las escaleras que están ahí (cerca del Yakuza Stinger que está estacionado). Desde ahí tenés el mejor ángulo para dispararle a los seis mafiosos con el Sniper (no te preocupes por los disparos: es muy raro que te peguen) (foto 3).

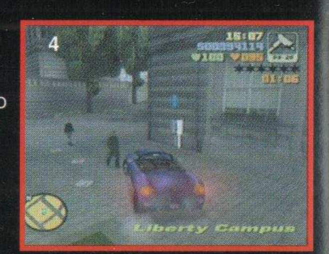


Misión 3: Periodismo explosivo.
Efectivo: 10.000.

Apenas salgas de lo de Asuka, bajá por la escalera que te lleva al muelle, agarrá el bote que está ahí (pegate al lado y presioná ▲) y andá al siguiente muelle. Bajate del bote y subite al de policía. Los controles son iguales a los de un auto, excepto que podés disparar presionando ● (sólo en los botes de policía). Dirigite hacia el bote con el paparazzi y disparale hasta que explote (obviamente, tenés que perseguirlo). Si se aleja mucho, aprovechá cuando el objetivo dobla en las rocas, y vos seguí de largo para acortar distancias.

Misión 4: Policía corrupta.
Efectivo: 11.000.

Primero, usá el Yakuza Stinger que está a la salida de la casa de Asuka. Tenés 3 minutos con 30 segundos para cumplir la misión. Andá al teléfono que está en Torrington, a metros de la estación de subte y atendelo (tratá de dejar tu auto apuntando hacia el norte). Después, andá a la vuelta de OR-Bit en Belleville Park (el barrio, no el parque). Cuando pases por el parque, no vayas por el lado este porque te va a quedar todo a trasmano.



Continúa en la página siguiente.

Tratá de que tu auto estacione apuntando al norte. Ahora tenés que ir al teléfono que queda en Liberty Campus (enfrente del hospital). El teléfono está dentro del Campus (foto 4). Por último, andá al teléfono que está en el lado sur del parque. Ahora que el tiempo se detuvo, andá tranquilamente a los baños del parque para conocer a un futuro "empleador".

Misión 5: Oficial encubierto.
Efectivo: 20.000.

Parece simple pero es una misión muy complicada. Tratá de usar un auto más o menos duro (que se la banque). Andá al Kenji's Casino y esperá a que salga para matarlo. Eso no es nada. Apenas se dé cuenta de que lo tenés que matar vas a tener cuatro estrellas de buscado (quilombo padre). Lo que más le saca energía al auto es la Uzi. Presioná **R2** o **L2** para mirar hacia el lado en el que está el auto y presioná ● para disparar tu Uzi en esa dirección. Antes de que explote, el rati va a bajar del coche: atropellalo y fin del tema.

YARDIES

Misión 1: Otro pequeño paseo.
Efectivo: 10.000.

Necesitás un auto rápido. Un Stinger está bien. Esta carrera es muy parecida a la que te tocó hacer con El Burro. Los puntos que tenés que tocar son de color rosa y aparecen en cualquier lado del mapa, al azar. Cuando agarres un punto, frená en "U" porque seguramente queda a trasmano de donde estás apuntando. El objetivo lo cumplís si, al terminar los 15 objetivos, tocaste más puntos que cualquiera de los demás conductores. Si vas muy bien, podés ganar en los primeros 10 puntos (foto 5).



Misión 2: Chalayardies Vs. Spankdiablos.
Efectivo: 10.000.

Apenas termines de hablar con el capo Yardie, un auto va a llegar y uno de sus ocupantes te va a dar una Uzi. No podés bajarte del vehículo. Conducí hasta Portland (guarda, porque el auto es una carreta y está hecho bosta: si doblás con fuerza se puede volcar y vas a peder la misión) y, una vez ahí, andá al barrio Hepburn Heights, más precisamente a donde estaba el teléfono de El Burro (a la vuelta de tu antigua guarida). El objetivo es matar de 10 a 15 Diablos sin bajarte del auto. Tenés que usar la técnica que te enseñamos en la quinta misión de Asuka para matar Diablos con las Uzis o, en su defecto, podés atropellarlos. Para reconocer a un Diablo, fijate en estas dos descripciones: 1• Zapatillas blancas, pantalón ocre, polar azul y una bandana azul en la cabeza. 2• Zapatillas blancas, pantalón azul, polar azul oscuro y un gorro rojo en la cabeza. Cuando termines con ellos (te vas a dar cuenta porque uno de tus matones te va a decir: *"OK, get us back to Yardie turf! GO GO GO!"*), regresá a Staunton Island y entrá al Shopping Mall para dejar los Yardies y recibir los bien logrados morlacos. Lo más groso de la misión es que los Yardies escuchan la estación de radio K-Jah que pasa música "para volar" (¡Viva "Yamaica"!) que es re-tranqui. Si a eso le sumás que tenés que matar Diablos a cagar y que tu auto es una carreta, conseguís una ambientación muy copada.

Misión 3: Capricho Yardie.
Efectivo: 10.000.

Tenés que robar tres autazos: un Mafia Sentinel (foto 6), un Diablo Stallion (foto 7) y un Yakuza Stinger (foto 8). El Mafia Sentinel lo podés encontrar estacionado en el Salvatore's Gentlemen Club, que queda en Saint Mark's (Portland). Salí rápido de ahí porque está todo mal con los Leone. El Diablo Stallion te lo tenés que chorear en la zona de los Diablos, Hepburn Heights, que está en Portland. También tené cuidado porque los Diablos ahora (después de lo que les hiciste) no te tienen mucho cariño que digamos. Con los Yakuza está todo bien, así que andá tranqui hasta la guarida de Asuka y vas a ver dos Yakuza Stinger en la puerta. Tomá "prestado" uno y llevalo al garage de los Yardies (igual que a los demás). Se te permiten algunos "rasguños" en los autos, pero si aparece un cartel que dice: *"The car's nearly wrecked! Get it repaired!"*, llevá el auto a tu Pay 'n' Spray amigo para que te solucione el problema y recién después





Continúa en la página siguiente.

llevalo al garage de los Yardies.

Misión 4: ¡Come to daddy!
Efectivo: 10.000.
Tenés que llegar al estacionamiento del Liberty Tree Office en menos de 1 minuto 30 segundos. Cuando llegues ahí, subí al auto con la flecha. Justo en ese mismo momento te vas a dar cuenta de que todo es una jodida trampa. Van a venir kamikazes por todos lados (son chaboncitos con C4 en el pecho que, al contacto con vos, explotan). Una opción es bancártela e intentar matar a todos estos suicidas. O podés seguir la estrategia que te da nada más y nada menos que la... ¡CLUB PLAY! clap, clap, clap (aplausos). Leé bien:





Apenas pase la escena en la que el tipo explota, vos girá rápido en "U" y salí por donde vino la primera camioneta (foto 9). Desde afuera, frená (vas a ver que algunos kamikazes te persiguen), apuntá con tu rifle sniper y hacelos volar en pedacitos. Usá el mismo rifle para hacer volar la camioneta así no salen más tipos de ese lado. Seguramente, tenés una estrella de buscado como mínimo. Hacé que desaparezca y andá a comprar más balas de rifle a Ammu-Nation. Ahora, volvé al Liberty Tree Office (todavía te están esperando los vagos) pero, esta vez, andá a la parte oeste de la manzana. Ahí vas a ver dos aberturas que te llevan al estacionamiento y, a la derecha, vas a ver la parte de atrás de una camioneta: disparale hasta que explote. Ahora, andá a la cuadra que apunta al norte, justo a la izquierda de la salida que utilizaste para huir del lugar al principio. Subí la escalera y, desde ahí, podés ver todo el estacionamiento. Usá el rifle Sniper para destruir la camioneta que queda (está en el medio del lugar) y vas a ver que hay kamikazes abajo tuyo: nada que no se solucione con una buena granada. Tirate adentro del estacionamiento para atraer a los que estaban escondidos y luego liquidalos con el arma que quieras (acordate de que no te tienen que alcanzar).

KENJI

Misión 1: ¡Al fin libre!
Efectivo: 30.000.
Conseguí un auto de policía... bah, una lancha, una trulla, o como quieras decirle (en el Liberty City Police HQ tenés uno estacionado). Si no tenés ganas de ir hasta la comisaría, te enseñamos cómo chorearte uno: cerrale el camino al patrullero e intentá abrir el coche del lado opuesto al que está el conductor. No vas a poder, pero esto va a hacer que el oficial salga del auto con ganas de llenarte la cara de dedos (qué iluso...). Antes de que pueda acercarse a vos, corré hasta el asiento del conductor, abrí la puerta, apretá el acelerador rápido para que no te arreste (apurate porque, si el rati llega a abrir la puerta de la lancha, te va a llevar preso y decí alpiste porque perdiste) y el patrullero es todo tuyo. La única estrella de buscado que tenés, si te alejás rápido, se va a ir sola.
Una vez que tengas el patrullero en tu poder, andá a 8 Ball's Shop (al lado de Pay 'n' Spray) para ponerle la bomba. Ahora, mandate al Liberty City Police HQ y entrá por la bajada. Seguí todo el camino y pasá por la reja (sólo se abre si estás con el auto de policía). Frená en el círculo azul y presioná ● antes de bajar para activar la bomba. Alejate y, cuando explote, vas a ver que deja un hueco en la pared. De ahí va a salir un tipo. Subite al camión blindado, esperá a que el prisionero suba con vos y volvé por donde viniste (por abajo, no por arriba). En el camino vas a perder una estrella de las tres que tenés de buscado. Apenas salgas (todavía tenés dos estrellas) girá a tu derecha y, después, girá otra vez a tu derecha por el pequeño camino de tierra que hay ahí. Ahora te queda una sola estrella. Conducí un rato hasta que se vaya o, sino, agarrá la que está en Kenji's Casino. Ahora que no te busca nadie (es el requisito de la misión) andá al Yakuza Dojo para que te den tus morlacos.



Misión 2: Gran ladrón de autos.
Efectivo: 25.000.
Ya hiciste una misión parecida a esta. Tenés que robarte un Cheetah, un Stinger y un Inferno, y tenés que dejarlos en el garage que está a la derecha del Pay 'n' Spray (a veces está cerrado pero, si te acercás, se abre). Asegurate de que no tengan el menor rasguño porque, sino, vas a tener

Continúa en la página siguiente.

que desperdiciar 1000 billetes para repararlo en el Pay 'n' Spray. El Stinger está en el estacionamiento del Liberty Tree Ofice (Bradford Point); el Cheetah está en el estacionamiento del Carson General Hospital (Rockford) (foto 10); y el Inferno está en el estacionamiento del Liberty Memorial Coliseum (Aspatria).

Misión 3: Causando problemas.
Efectivo: 25.000.
Tu objetivo es afanar un auto de los Yardies para hacer un trato con los del Cartel Colombiano... pero, en vez de cerrar el negocio, vos tenés que matarlos a todos.
Apenas salgas del casino, girá a tu derecha y seguí por la carretera. Tarde o temprano te vas a cruzar con un auto de los Yardies. Son de techo amarillo y el resto es rojo. También lo podés reconocer porque tiene tapizado de leopardo en los asientos (una grasada, mire usté) (foto 11). Con el auto Yardie en tu poder, andá al Carson General Hospital para encontrarte con los del Cartel. NO TE MUEVAS hasta que aparezca el cartel que dice: *"Kill all of the Colombians, destroy the vehicles and recover the briefcase"*. Ahora bajá y llenalos de plomo o atropellalos, que es más seguro (son cuatro sujetos). Agarrá el maletín que está en el piso, destruí las camionetas del Cartel y andá al estacionamiento del Kenji's Casino para recibir las monedas.

Misión 4: ¿Shima?
Efectivo: 10.000.
Los Yakuza brindan protección y, obviamente, cobran por ella. Tu objetivo es ir a buscar la pasta. Andá frente a la estación de subte que está en Bradford Point y agarrá el maletín. Ahora, andá a la vuelta del Yakuza Dojo y agarrá el maletín (guarda que te espera un Diablo con una Uzi). Por último, dirigite al negocio que está a la izquierda de la Aspatria Fire Station para darte cuenta de que acá hay alguien que se quiere hacer el pillo. Las sospechas venían desde antes: ¿qué hacía un Diablo en el territorio de los Yakuza? Sí, tenés toda la razón: los Diablos están detrás de esto. Andá a Portland. Ahora que estás en este mapa, andá al punto de contacto con El Burro (¿Te acordás? Teléfono - plaza - Hepburn Heights... ¿ahora sí?) y ahí te van a esperar como nueve Diablos fuertemente armados. Usá tu auto como escudo y tratá de atropellar a los chaboncitos. Es más que seguro que van a hacer que tu auto se encienda en llamas. Bajá tranquilamente y hacé que paren de pecho todas tus balas. Agarrá el maletín y volvé a Staunton Island para ir al estacionamiento del Kenji's Casino y recibir tu paga (tanto quilombo por 10.000 manguitos de morondanga... qué miserable...).



Misión 5: Yardies, Spank y cocha golda.
Efectivo: 10.000.
Será mejor que te "alquiles" un auto potable (si es un Stinger, mejor). Los Yardies están en las calles "vendiendo Spank como si fueran perros calientes". Encontrá a ocho de ellos y matalos. Tenés que apurarte porque sólo están un rato nada más, así que hacé las cosas lo más rápido que puedas y tratá de ir a los lugares en donde hay más vendedores cerca para matarlos más rápido. Ni siquiera se te ocurra bajarte del coche: atropellalos porque, bajándote, vas a perder más tiempo (eso sin mencionar que están todos armados) (foto 12).

RAY



Misión 1: Un buchón se deshace de otro.
Efectivo: 30.000.
Andá a donde está el Pay 'n' Spray, robá un auto grande (aparte del que trajiste vos) o usá la camioneta que está estacionada en un garage. Del lado este vas a ver una ventana con una luz prendida. Antes de hacer cualquier cosa, cruzá la camioneta en el garage de ese lugar para que nadie pueda escapar (foto 13). Ponete de frente a la ventana, a una buena distancia (más o menos donde está el destello de luz) y arrojá una granada (tiene que entrar por la ventana). Apenas explote van a querer escapar: si pusiste el coche como te indicamos, escapar no les va a ser muy fácil. Aprovechá el tiempo que se toman para empujar el auto y arrojale varias granadas al vehículo que quiere salir. Si hiciste todo bien, van a morir todos de una. Si el coche logró escapar (rara vez pasa, tenés que ser muy lento) vas a tener que perseguirlo y aniqui-



Continúa en la página siguiente.



larlo para que no hable nunca más.

Misión 2: Ayuda pa'l veterano.
Efectivo: 10.000.
Andá a lo de Phil Cassidy en Rockford para ayudarlo a luchar contra los del Cartel. Cuando llegues, vas a ver muchas armas, escudos y, encima de dos contenedores, un lanzamisiles y unas bombas molotov. Para subir a los contenedores, tenés que poner un auto entre medio de ambos y hacer que se toquen el auto y el camión. Subí al camión usando el auto como ayuda y, desde el techo del camión, subí al container.
Seguramente, mientras estabas empezando a subir, se pudrió todo y los del Cartel comenzaron a disparar. Matá rápidamente a los que se animen a acercarse. Tirá granadas comunes y molotov a los lugares que no puedas ver (se esconden por los vértices que hacen los contenedores y te disparan con Shotguns que duelen mucho). Por último, tirá un par de misiles a las camionetas del Cartel y todos los que estaban escondidos detrás de los rodados van a volar a la mier...
De ahora en adelante, acá vas a poder comprar lanzamisiles, M16 y Shotguns.



Misión 3: Limpieza de evidencia.
Efectivo: 10.000.
Agarrá un taxi o algo que no sea muy liviano pero que sea rápido. Seguí a la camioneta que tiene la evidencia (la señala una flecha azul) y chocala. Cada vez que la choques fuerte vas a ver que algo sale de ella: es la evidencia. Juntá seis de estas y subite a algún auto. Si ya estás en uno, salí de él, hacelo explotar y ya está (foto 14).
Apenas le saques la primera evidencia, vas a tener dos estrellas de buscado. Si te manejás con cuidado, no vas a tener problemas. No intentes sacarte las estrellas con ítems porque, apenas intentes sacarle otra evidencia a la camioneta, van a volver a aparecer.

Misión 4: Por si la moscas...
Efectivo: 15.000.
Llevá con vos una Uzi y un Sniper. Andá al Asuka's Condo y bajá al muelle para agarrar el bote de policía; luego dirigite hacia el Faro (Portland Rock). Vas a ver a un tipo pescando con granadas. Perseguilo (esquivando sus bombas) y destruilo con el arma que tiene el bote. Si por esas casualidades llegara a subir a la playa, subí vos también y acribillalo con tu Uzi o, cuando se aleje, ponele una bala en la oreja.



Misión 5: Pisando al casi-fiambre.
Efectivo: 10.000.
Apenas salgas, dirigite a Pan-Lantic Construction. Vas a ver que la ambulancia viene de frente (es el punto rojo en el mapa): chocala. Vas a tener dos estrellas de buscado. Pegate con tu auto a la ambulancia y disparale con tu Uzi (L2 o R2 + ●) hasta que deje caer el cuerpo del soplón (foto 15). Una vez que el cuerpo esté en el piso, tomá carrera y pisalo. Pisalo tantas veces como sea necesario, hasta que la barra que dice Damage quede llena. No intentes pisarlo estando cerca porque no le vas a sacar nada, tomá carrera y arrollalo a toda velocidad.

DONALD LOVE



Misión 1: Al rescate.
Efectivo: 40.000.
Tenés que chorearte una Cartel Cruiser (foto 16) (la podés conseguir cerca de Pan-Lantic Construction). Ahora, fijate si tenés como mínimo una AK-47 en tus bolsillos. Andá al Cartel HQ en Aspatria y acercate a la reja para que se abra (si no tenés una Cartel Cruiser, no se va a abrir). Cuando entres, matá a todos y bajate de la camioneta. Acercate a las persianas de los garages que hay ahí para averiguar dónde está el caballero inglés. Preparate a disparar cada vez que abras una persiana, porque siempre hay un tipo del Cartel adentro. Cuando lo encuentres, subí a una camioneta, salí y dejá al caballero en Love Media.

Continúa en la página siguiente.

Grand Theft Auto III

Misión 2: Chau Kenji, chau-chau...
Efectivo: 30.000.



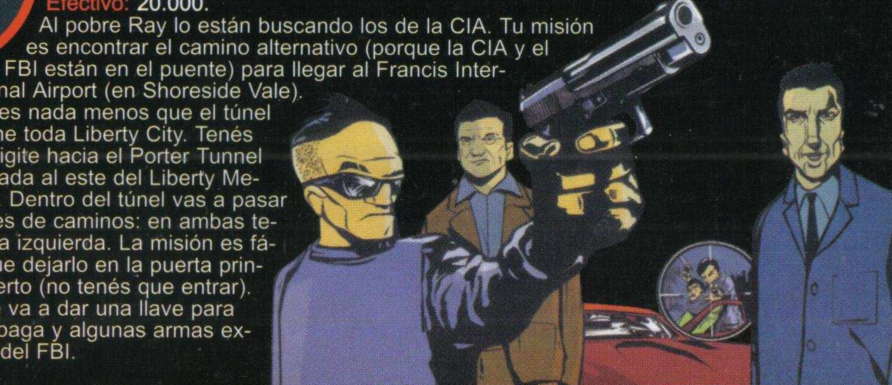
Andá al Pan-Lantic Construction para conseguir una Cartel Cruiser, andá al último piso que está al este del Shopping Mall y esperá a que termine la escena.
El objetivo principal de esta misión es matar a Kenji (lo mejor es atropellarlo), huir de Newport y abandonar la Cartel Cruiser en cualquier lado. Pero se presenta un inconveniente: hay un sujeto (uno de los guardaespaldas) que tiene una M16 (para hacértela fácil: con 5 tiros, volás al carajo). Entonces tus objetivos van a ser: primero, atropellar al de la M16, segundo, atropellar a Kenji y, tercero, huir y abandonar la Cartel Cruiser. El tipo con la M16 es el que está más a la derecha de todos (junto a la limusina) (foto 17). Otra forma de reconocerlo es en la escena previa: lo podés ver fácilmente porque apunta para arriba con su M16 (no hay que ser un cráneo pa' darse cuenta). Una vez que lo hayas matado, el resto es un trámite porque Kenji no va a huir, sino que se va a quedar en el lugar esperando muy tranquilito como si le fascinara la idea de que dos toneladas de acero le pasen por encima a 120 Km/h. No hay que hacerlo desear al pobre, así que dale lo que quiere. Una vez eliminado Kenji, salí del lugar en dirección al Shopping Mall. Apenas cambie el barrio, bajá de la Cartel Cruiser y ya está. En ningún momento podés bajarte de la camioneta mientras estés en el estacionamiento.

Misión 3: Súper huida.
Efectivo: 10.000.
Antes de entrar a ver a Donald, asegurate de tener la energía llena y el escudo al mango. Volá hasta el muelle que tiene el bote de policía y dirigite hasta donde está el punto amarillo en el mapa (tenés 2 minutos). Cuando veas el aeroplano, seguilo. El truco para no pasarte es presionar despacio el botón (hasta la mitad). Seguilo hasta que recojas todos los paquetes que arroja y, cuando tengas los seis, vas a tener cinco estrellas de buscado... lo que quiere decir que te siguen dos helicópteros y los implacables autos negros del FBI con sus poderosas M16... o sea, estás en un gran problema. Andá lo más rápido posible al muelle que está en la parte sur de Portland y agarrá un auto que esté estacionado en el Greasy Joey's Restaurant. Seguí por la carretera que está más al oeste de Portland (aguantando todo lo que te tiren y cambiando de auto a cada rato porque te lo hacen explotar), hasta la última esquina. Antes de llegar a tu antigua guarida, doblá por esa calle y luego en la siguiente esquina. Girá a tu izquierda y, por último, metete en el Pay 'n' Spray y respirá tranquilo. Ahora que no sos buscado, movilizate hasta Love Media en Staunton Island para recibir tu paga (¿¡DIEZ MIL BILLETES NADA MÁS!? Garca pijotero...).
Un consejo: Enfrentarte al FBI a tiro limpio es un desperdicio de tiempo porque **siempre** van a terminar ganando ellos (y, no... a Scully no la vas a ver). Mejor concentrate en cambiar de auto para usarlo de escudo.

SHORESIDE VALE

RAY

Misión 6: ¡GET OUT OF HERE! (Esta misión se habilita cuando pasás la tercera misión de Donald Love).
Efectivo: 20.000.
Al pobre Ray lo están buscando los de la CIA. Tu misión es encontrar el camino alternativo (porque la CIA y el FBI están en el puente) para llegar al Francis International Airport (en Shoreside Vale).
Este camino no es nada menos que el túnel subfluvial que une toda Liberty City. Tenés tres minutos. Dirigite hacia el Porter Tunnel que tiene la entrada al este del Liberty Memorial Coliseum. Dentro del túnel vas a pasar por dos divisiones de caminos: en ambas tenés que girar a la izquierda. La misión es fácil, sólo tenés que dejarlo en la puerta principal del aeropuerto (no tenés que entrar). Después, Ray te va a dar una llave para que busques tu paga y algunas armas extra en el edificio del FBI.



MAPA DE SHORESIDE VALE



REFERENCIAS

- ESTRELLA DE POLICIA
- ENERGIA
- PASTILLAS
- ARMADURA
- PISTOLA
- UZI
- SHOTGUN
- AK-47
- LANZALLAMAS
- GRANADA MOLOTOV
- RIFLE
- M16
- LANZAMISILES

1. ESCONDITE
2. PUNTO DE CONTACTO CON LOS HOODS
3. CARTEL MANSION
4. 8-BALL'S BOMB SHOP
5. PAY 'N' SPRAY
6. AIRPORT SUBWAY STATION
7. FRANCIS INTERNATIONAL AIRPORT
8. PORTER TUNNEL (FRANCIS SPLITWAY)
9. SHARESIDE LIFT BRIDGE
10. STAUNTON VIEW PICNIC AREA
11. CEDAR RIDGE OBSERVATORY
12. COCHRANE DAM
13. HOPE MEDICAL COLLEGE
14. LIBERTY CITY POLICE DEPARTMENT
15. AMMU-NATION SECRET (LANZA LLAMAS / MOLOTOV)
16. SHORESIDE FIRE STATION

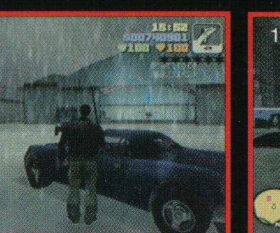
Grand Theft Auto III



DONALD LOVE [STAUNTON ISLAND]

Misión 4: Otra vez al aeropuerto.
Efectivo: 50.000.

Comprá balas para el rifle y balas para la M16. Tenés que entrar al Francis International Airport (apenas entrás, es el tercer hangar) y matar a los cuatro chaboncitos del Cartel que están ahí (hacelo desde lejos y con el rifle) (foto 18). Entrá y salí del Dodo (el avioncito) y dirigite hacia la camioneta que está en la puerta. Nuevo destino: Pan- Lantic Contruction. Una vez que estés ahí, entrá a la parte que tiene paredes de color azul (foto 19) con tu rifle o con tu M16 en la mano. Antes de entrar, fijate que a la izquierda (arriba, en una pared) tenés un tipo del Cartel disparándote. En el frente de este "laberinto", tenés dos chaboncitos con sus AK-47 listas para agujerearte. Girá a la izquierda (ya estando adentro) y vas a ver a uno que está detrás de una caja y otro un poco más lejos. No avances más. Antes tenés que saber que, mientras le disparás al que está más lejos, un tipo va a aparecer desde la izquierda por encima de la pared, otro detrás de unas cajas en el fondo y uno por atrás tuyo con una Shotgun (¡Cuidado! Dos tiros bien puestos y te mata). Por último, tenés uno encima de una plataforma al lado del ascensor con una M16 (si no lo matás rápido, sos boleta). Subí al ascensor. Después de la escena animada (¡qué bardo que se armó! Y encima Asuka te quiere dar más trabajo) andá a lo de Donald Love para recibir tu paga.





Misión 5: Protección.
Efectivo: 40.000.

Tenés que conseguir una Uzi y un auto (como un Taxi o un Stinger). Andá a la vuelta de la guarida de Donald para proteger al camión que está por salir. Acompañalo a donde vaya presionando despacio el acelerador y mirando con las cámaras para todos lados en busca de las posibles Cartel Cruiser que puedan aparecer (las camionetas del Cartel). Evitá que lo choquen y tratá de matar a los que se bajan de las camionetas con tu Uzi. Cuando estés por llegar a AM Co. (queda en Shoreside Vale) la cosa se va a poner un poco dura, pero la misión no es muy difícil. Evitá que choquen al camión y tenés un 80% de la misión hecha.

Misión 6: El señuelo.
Efectivo: 35.000.

Andá a Shoreside Vale a la sucursal de AM Co. y agarrá el camión que está cerca del garage. Apenas te subas, vas a estar buscado al máximo. Tu camión es muy duro y no vas a tener que preocuparte por los daños de los patrulleros. Encará hacia el túnel que está a la derecha de Callahan Bridge para que las cosas te sean más fáciles. Sólo tenés que aguantar tres minutos sin que el camión explote. Cuando pase el tiempo, todas las estrellas se van a ir.



Misión 7: Donald se hizo humo.
Efectivo: –.

Entrá a lo de Donald y ya está (foto 20).

D-ICE

Misión 1: Lección para los Nines.
Efectivo: 10.000.

Subí a un auto y, automáticamente, vas a tener la Uzi con balas ilimitadas. Tenés que matar a 20 Nines (son iguales a los Red Jacks pero con franjas violetas) sin bajar del auto y solamente usando la Uzi (Si los atropellás no cuenta y si te bajás del coche, menos). No te quedes en un mismo lugar: recorré todo el barrio o los Red Jacks también te van a atacar. Si matás Red Jacks, no pasa nada (sólo te van a odiar más).

Continúa en la página siguiente.

Misión 2: Nuevo juguete.
Efectivo: 10.000.
Subite a la camioneta que está detrás de tu guarida en Shoreside Vale. Ahora vas a poder manejar un coche a control remoto... que es en realidad una bomba. Tenés que chocar estos cochecitos contra los camiones blindados o detonarlos lo más cerca posible presionando ● (foto 21). Son tres y tenés que apurarte porque, sino, los camiones se van a alejar mucho y se te va a acabar el rango de alcance (si esto pasa, el auto explotará solo).



Misión 3: Delivery.
Efectivo: 20.000.
Tenés 6 minutos. Rápidamente andá hasta el estacionamiento que está detrás de tu escondite en Shoreside Vale (donde estaba la camioneta en la misión anterior). Agarrá el Infernus y dirigite hasta la entrada del Porter Tunnel que está al oeste de tu guarida (tenés que bajar por la calle hasta llegar al teléfono de D-Ice y seguir por esa calle; si subís por la autopista con muchas curvas, vas a perder tiempo) y continuar por el túnel hasta Portland. Dirigite hasta Saint Mark's sin chocar fuerte porque, si lo hacés, vas a explotar. Enfrente del Salvatore's Gentlemen's Club tenés un garage: entrá y salí. Ahora que no tenés la bomba, respirá hondo y, si tu auto tiene algún rasguño (por mínimo que sea), pasá por tu Pay 'n' Spray amigo para que le hagan las reparaciones pertinentes. Ahora, tu destino final es el mismo lugar de donde sacaste el Infernus en Shoreside Vale (Wichita Gardens). Andá tranqui porque ya no te corre el tiempo y, si arañás tu auto, no te va a quedar otra que ir a un Pay 'n' Spray de nuevo para repararlo.

Misión 4: Balinazo.
Efectivo: 25.000.
Tenés que ir a Pike Creek a agarrar las municiones que están en el piso. Cuando veas que el auto está pesadito (esto depende de la tracción de coche, pero cuando tengas alrededor de 15 lo vas a sentir muuuyy pesado), andá a Turtle Head Fishng Co. y, en un garage, vas a poder dejar las municiones para seguir tu trabajo más livianito. Tené especial cuidado cuando vayas por una bajada y tu auto esté pesado, ya que podés perder el control y te vas a estrellar contra una pared, incendiándolo y perdiendo toda la mercancía. Cuando dejes en el garage de Turtle Head Fishng Co. treinta de estas municiones, termina la misión.

Misión 5: ¡BOXING!
Efectivo: 10.000.
Hay que darle una paliza a unos 20 tipos. Comprá escudo, andá a buscar al hijo de D-Ice a tu guarida en Shoreside Vale y agarrá el bate de béisbol que está al lado. Después, andá a Staunton View Picnic Area para que comience el cachengue. La única regla es esta: sólo bates de béisbol, nada más. No correr atropellar, ni disparar ningún arma. La técnica más fácil de usar es pegar un batazo, correrte un poco hacia atrás y esperar a que te sigan para repetir el proceso. Sino, podés batear a tres de una (los que quedan en el piso le cortan el camino a los demás) para después pegarles en el piso hasta que mueran. No te agrandes, no es tan fácil como pensás.

ASUKA

Nota: Ahora la guarida de Asuka es en Pan-Lantic Construction, en la zona con paredes azules. Tenés que subir al elevador (foto 22).



Misión 5: El señuelo (2da. parte).
Efectivo: 35.000.
Tenés que ir a buscar a tres matones que están esparcidos por Shoreside Vale y hacer que te sigan hasta la fábrica que está al norte del Liberty City Police Departament. Si tenés un Cheetah, te va a ir mucho mejor. Tratá de no perderlos de vista porque vas a tener que volver por ellos. Una vez que los autos entren a la fábrica, los matones de Asuka les van a dar una muy buena lección (vos escondete y aprovechá: ellos hacen todo el trabajo y vos recogés el dinero y las armas que dejan). Traer todos los autos de una vez es una muy buena idea. Los autos que todavía no te vieron, aparecen en el mapa como puntos rosas. Los que sí te vieron, aparecen como puntos rojos, y la fábrica, que es el lugar al que tenés que atraer a los matones del Cartel, está marcada con un punto amarillo.

Continúa en la página siguiente.

Grand Theft Auto III

Misión 6: Eliminando kioskos.
Efectivo: 40.000.
En todo Liberty City hay pequeños puestos que venden Spank a la gente: hay que reventarlos a todos. Andá a lo de Phil Cassidy a comprar un lanzamisiles para usarlo con estos kioskos. Después, tenés que destruir los puestos en el siguiente orden (podés pasar la misión siguiendo cualquier orden, pero con este ejemplo, vas a poder pasarla con tiempo de sobra):

Portland:
1• Frente a la mansión de Salvatore (Salvatore's Gentlemen's Club) en Saint Mark's.
2• Justo frente al Portland Dock, en Trenton.
Staunton Island:
1• En la punta sureste del Shopping Mall.
2• En Belleville Park, en el parque.
3• En Bedford Point, en la puerta de la iglesia.
4• En Bedford Point, al sur del Yakuza Dojo.
5• En Torrington, al este de la estación de subterráneos.
Shoreside Vale:
1• En la estación de subte que está en Francis Intl. Airport.
2• En el Hope Medical College que queda en Pike Creek.

Con que destruyas solamente el puesto, es más que suficiente. Lo más recomendable es que aniquiles todos los puntos que están en Portland, después los que están en Staunton Island y por último los de Shoreside Vale (te va a ser más fácil si vas por el Porter Tunnel).

Misión 7: S.A.M.
Efectivo: 45.000.
Andá al muelle que se encuentra en la punta más al suroeste de Staunton Island, agarrá el lanzamisiles, subite al bote y avanzá hasta llegar al aeropuerto. Subí por la plataforma que está en una de las puntas de la pista de aterrizaje, reventá a los del Cartel y ponete en la pista con tu lanzamisiles preparado para reventar al avión (el punto amarillo). Cuando revientes el avión, éste va a dejar caer ocho paquetes. Recogelos, subí lo más rápido posible a tu lancha y volvé a Staunton Island a llevarle los paquetes a Asuka (Pan-Lantic Construction). Tenés cuatro estrellas de buscado: tratá de no ir por las avenidas.

Misión Final: ¡¡¡¡Al carajo con Catalina y todo su maldito Cartel Colombiano!!!!
Primero, debés tener 500.000 billetes en tus bolsillos. Luego, comprá o conseguí un escudo (por las armas no te procupes porque te las van a sacar a todas). Andá a la mansión del Cartel Colombiano estacionando tu auto para que apunte al este (hacia la derecha). Entregá la plata y, en vez de darte a María, te van a dar una emboscada. Tenés 6 minutos. Avanzá un paso para agarrar la pistola y matá a los dos matones que están en las rejas. Atrás tuyo vas a ver a otro que te dispara. Pelá la Uzi (imaginamos que las habrás recogido de los tres que mataste) y matá a los dos chábonctios que están en los balcones para robar sus AK-47. Rápidamente, corré hacia el garage y agarrá el escudo. Ahora, volvé a tu auto (que apuntaba hacia el este), avanzá y girá en la siguiente esquina hacia la izquierda. Seguí por esa calle y, en la última mansión, frená. Dirigite hacia la parte izquierda del frente de la casa, subiendo por una pequeña colina (foto 23). Desde ese lugar podés dar un salto y caer en el techo de la casa. Sin bajarte de ese techo, caminá hasta el otro extremo para agarrar el lanzamisiles.





Dirigite hacia la entrada de la parte baja de Cochrane Dam (a la vuelta de donde estás) y matá a los dos tipos que están en la puerta (en lo posible, sin bajarte del auto). Frená, agarrá una de las dos Cartel Cruiser que hay ahí y avanzá hasta el medio del camino. A la derecha hay un rifle (encima del pasto). Desde ahí, avanzá un poco (a pie), apuntá con el rifle a la siguiente barricada y disparale al sujeto que está a la izquierda de las dos Cartel Cruiser. Subí rápido a tu camioneta y atropellá (frenando para llegar justo a pisarlo sin pasarte demasiado) al otro matón que quedaba (el de la derecha) (foto 24). Recogé las dos M16 que dejaron tiradas los muertos y, rápidamente, escondete detrás de las dos Cartel Cruiser que están estacionadas. Con el rifle, disparale al chabón que está en la primera torre (a la derecha) y usá la mira de la M16 (**R1**) para matar al tipo que está encima de un contenedor enfrente de vos (la mira se mueve mucho apenas disparás, por eso el primer tiro tiene que ser el que lo mate: apuntá y dale un

Grand Theft Auto III





toque corto al botón para no tirar más de dos o tres balas). Avanzá y, detrás de un contenedor rojo, vas a ver a otro enemigo: eliminalo con la M16 (no importa que esté lejos, un tiro es suficiente para liquidarlo). Continuá avanzando y subite al siguiente contenedor ayudándote con la rampa que se forma con las maderas. Hacé boleta al que tenés enfrente y después hacé lo mismo con su compañero que está encima de otro contenedor (si querés, avanzá un poco). Con el rifle, matá al que está arriba de la segunda torre. Ahora seguí hasta antes de pasar los dos contenedores celestes que están justo antes de la segunda torre (foto 25) (no más, porque se dispara la escena animada y no queremos eso todavía). Usá la M16 para matar a los tres sujetos que están a lo lejos **sin usar el rifle** (sí, se ven muy chiquititos, pero el disparo no es imposible). Volá los dos camiones que están estacionados con tu M16 (sino, cuando se active la escena, vas a tener que hacerlo sí o sí). Cuando pase la escena del helicóptero, rápidamente, pelá el lanzamisiles y ponele un cuetazo antes de que se acerque a vos (si pasa esto, te va a tirar con Napalm... y eso **sí** que te va a doler). Camino al helipuerto (o sea, continuando por donde ibas), van a aparecer tres sujetos más. Hacé lo tuyo con la M16 y, al chaboncito que está arriba en el otro extremo de la escalera, bajalo con el rifle. Subí por la escalera hasta que se pueda ver la cabeza nada más (foto 26). En esta posición, nadie te va a ver. Liquidá a los dos matones que están al lado de María y, después, hacé lo mismo con el que está escondido detrás de la pared a la izquierda (podés tirar un misil cerca suyo para matarlo y evitar riesgos innecesarios). Avanzá hasta María y...

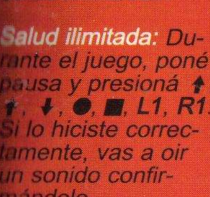
Bueno gente, luego de los títulos van a poder seguir jugando y haciendo maldades a diestra y siniestra, o sacando los Hidden Packages u otros minijuegos. Lo de los Hidden Packages queda para otro número por lo que, por ahora, sólo resta decir: ¡hasta la próxima estrategia! (que también está en esta revista... qué coincidencia). *club play*





Se hizo rogar... pero acá está

Sí, señor. Todos aquellos lectores que desde ya hace bastante tiempo vienen pidiéndonos trucos para el Castlevania Chronicles (este debe ser sin duda uno de los juegos más solicitados por ustedes) pueden sentirse ahora satisfechos: cinco trucos entre los cuales se encuentra el fenomenal código para Salud ilimitada...



Salud ilimitada: *Durante el juego, poné pausa y presioná ↑, ↑, ↓, ●, ■, L1, R1. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un sonido confirmándolo.*
Opción extra: *En el menú principal, presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ●.*
Galería de arte: *A medida que vas jugando al Castlevania en el modo Arrange, luego de cada nivel se habilita una imagen. Podés ver estas imágenes seleccionando "Special Option" en la pantalla de opciones.*
Alternar música: *Mantené presionado L1+R1 mientras elegís entre el modo original o el modo Arrange para cambiar la música.*
Modo Time Attack: *Para acceder a este modo por tiempo, tenés que completar el juego en el modo Arrange.*

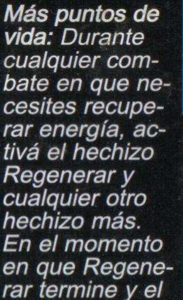


Una poca ortodoxa forma de recuperar la salud

Truco enviado por Cristian Gustavo Smaila (Ituzaingó, Buenos Aires).



Bueno, este sí que es un truco-truco. Un tanto fuera de lo común, es cierto. Pero, como ya hemos comentado otras veces, los Final Fantasy no tienen trucos (excepto Game Shark), por lo que un descubrimiento como este es siempre más que bienvenido...



Más puntos de vida: *Durante cualquier combate en que necesites recuperar energía, activá el hechizo Regenerar y cualquier otro hechizo más. En el momento en que Regenerar termine y el otro hechizo esté por comenzar, abrí la tapa de la PlayStation. Cuando la máquina esté cargando el segundo hechizo, se va a colgar... pero el tiempo seguirá pasando en el juego y todos tus puntos de salud se completarán al máximo. Luego, cerrá la tapa y el juego continuará justo donde lo dejaste.*



club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
EP= El Profeta

Tony Hawk's Pro Skater 4
ESTRATEGIA 1ºPARTE

Grand Theft Auto III PS2
ESTRATEGIA FINAL

Digimon Rumble Arena
DIGIMONS OCULTOS PARA LAS 2 VERSIONES

FINAL FANTASY VII
TRUCO EXCLUSIVO: MAS PUNTOS DE VIDA

Staff

Año 1 | Número 4 | Diciembre 2002

Es una publicación de La Breka S. R. L. (Mayday Comics). Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires - Argentina. Tel: (15) 4940-9026.

Director
Marcelo Ciccone
Coordinación Editorial
Verónica Coronel
Redacción
Alejandro Prieto
Trucos y Estrategias
Adrián Carrion
Diseño Gráfico
Enrique Zambrana

Distribución Argentina:
En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628.
En interior: Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950

Chile:
Distribuidora Sur S. A., Tel: 772-8563.

México:
En México D. F.: Despacho E. Flores Serrato, Serapio Rendón 87 P. B. (06470).
En interior y Locales Cerrados: Codiplyrsa S. A. de C. V. Serapio Rendón 87 P. A. (06470)

Impresión
Quebecor World Pilar S. A., Maipú 939, 1º Piso.

ISSN 1666-6313

